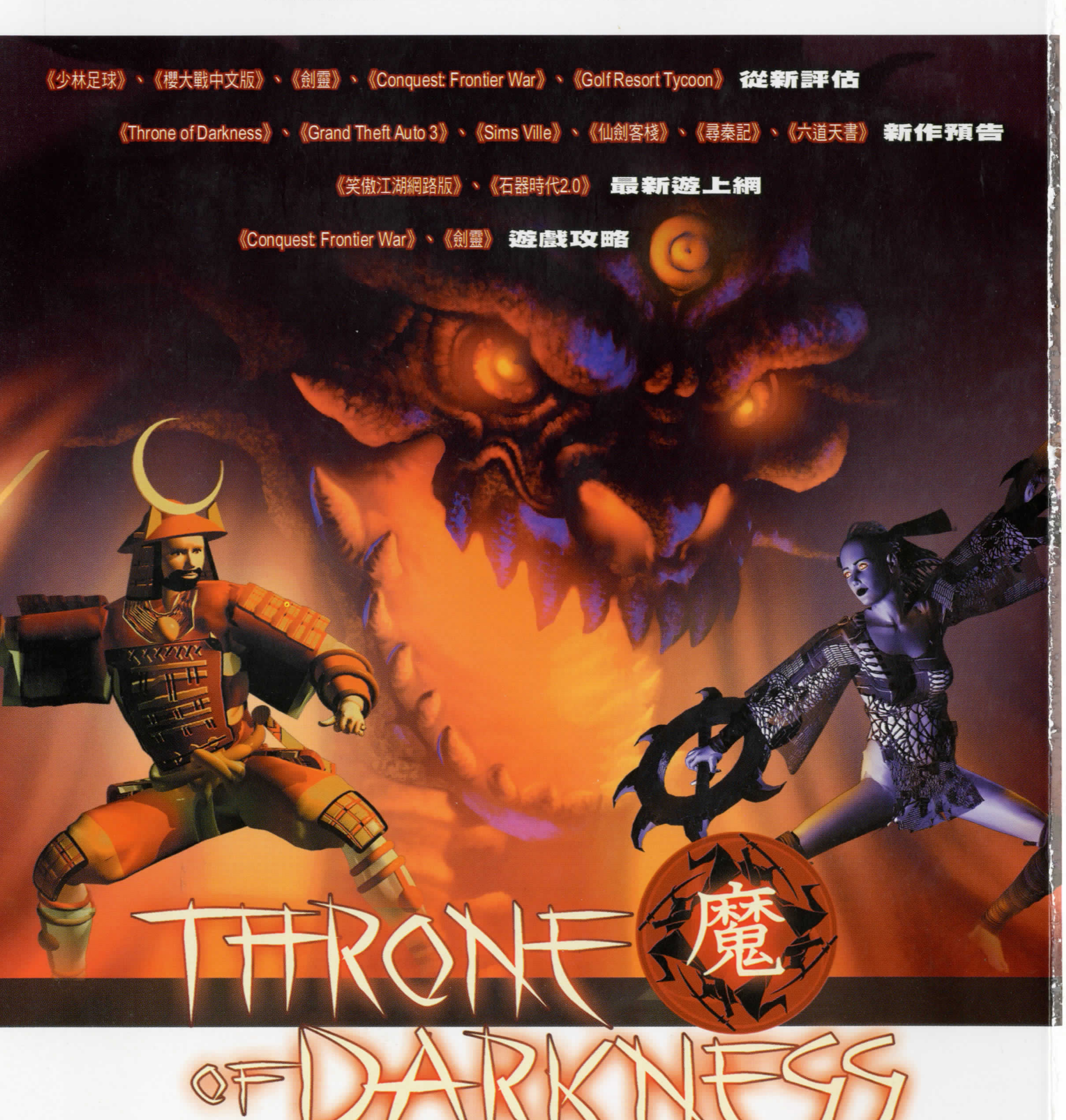

ACTION ACTION-RPG ADVENTURE FIGHTING PUZZLE RACING RPG SIMULATION SPORT TABLE SRPG SOCCER SHOOTING
GAME PLAYERS 遊戲誌 VOL. 020
HK$25 2001.09.12 www.gameplayers.com.hk
隨書附送《莎木 II》攻略別冊
買機前必讀
GAMECUBE 發售前
全方位大特集
SNK VS. CAPCOM
カードファイターズ 2
EXPAND EDITION
MILLIONAIRE FIGHTING 2001
CAPCOM VS SNK 2
強勁遊戲攻略陣容
莎木 II / 玉繭物語 2 / 超級機械人大戰 ALPHA for DC
ZEONIC FRONT 機動戰士高達 0079 / 黃金之太陽
DEVIL MAY CRY / COMIC PARTY / FINAL FANTASY X / ONE PIECE
© SNK 2001
© MOTO KIKAKU.
© CAPCOM CO.,LTD.2001
ALL RIGHTS RESERVED

HYPER 電腦遊園地

PC PLAYER Vol.92

隨書附送 CD-ROM 每本港幣 20元正





理論與實踐

TEXT：寒武紀

GAMECUBE 於九月十四日正式推出。

正如我們上期所討論過的一樣，任天堂在「有限的條件」下，已經擺出了最佳的發售陣勢。但我們仍要承認，無論是在香港還是日本，GC 的發售對於業界所帶來的衝擊仍不能與去年 PS 2 發售當時同日而語。即使我們仍然相信，任天堂對於業界的影響力理應不止於此。

問題出在任天堂一直持有著一種保守主義思想。任天堂對於第三廠商的愛理不理，對於宣傳工作的忽略，令任天堂難以有更大的突破。

任天堂的遊戲作品都是以一般大眾為銷售對象，但任天堂過去兩年間對其新主機一直保持極度低調，根本沒有著手任何宣傳工作。到了最近幾個月，亦只是在一些以核心玩家為對象的遊戲展上博得各界的口碑。真正的宣傳攻勢可謂寥寥可數，新主機知名度低，自然難以得到廣泛接受。

另一個更大的問題，是任天堂對於第三廠商仍然採取非常被動的態度。這方面微軟顯然應該是任天堂的學習對象。我們可以看到微軟一直積極謀求與第三廠商發展緊密的合作關係，我們亦可以看到例如世嘉、Capcom 等大廠商已經開始接受 Xbox 這部新主機，假如我們看一看明年二月 Xbox 推出時的遊戲發售陣容，相信亦會同意這一點。任天堂這種以自我為中心的保守主義已不合時宜。主機生產商與軟件商不應再是主與從的關係，而是有著共同目標的伙伴。

近一個月裡，任天堂先後發表了 GC/GBA 連線遊戲計劃、Card-e-Reader 等全新概念的遊戲產品，這些新意念對於玩家而言當然是值得高興的事，但在新意念之下如何將其實踐和加以運用，即是一切的關鍵所在。記得任天堂曾在 N64 上推出過一個語音辨認系統，但之後卻幾乎沒有推出過任何對應的遊戲軟件；64DD 計劃更是在經過長時間的掙扎之後才以失敗告終。

任天堂對遊戲的執著、對業界的承擔，相信沒有人不會感到欣佩，但要將這些執著和承擔切切實實地實踐出來，任天堂確實有需要拋開既有的成見和舊有的思考模式，並致力為業界開拓一片新的天空。

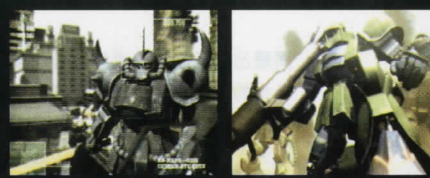


CONTENTS

GAMEPLAYERS VOL.019
2001年9月12日
每本港幣25元

MUST READ







~Shenmue II~

SHENMUE 2

1986, IN YOKOSUKA.
AN UNEXPECTED VISITOR DESTROYED THE TRANQUILITY OF THE HAZUKI HOME.
A MAN DRESSED IN DARK GREEN CHINESE CLOTHES ARRIVED WITH HIS BLACK SUITED HENCHMEN.
THIS MAN, CALLED LAN DI, USED HIS POWERFUL KUNG FU TO KILL RYO'S FATHER AND TOOK AWAY THE DRAGON MIRROR, WHICH WAS MADE OF RYO SWORE THAT HE WOULD AVENGE HIS FATHER.

RYO SEARCHED FOR CLUES TO LOCATE LAN DI, BUT HE COULD NOT FIND ANY.

LATER, RYO WAS GIVEN A LETTER WHICH WAS ADDRESSED TO HIS LATE FATHER, IWAO.
THE LETTER WAS SENT BY A MAN CALLED YUANDA ZHU. THE LETTER SUGGESTED DANGER AND TOLD RYO OF A PERSON HE COULD RELY ON IF SOMETHING HAPPENED.
THE PERSON'S NAME WAS MASTER CHEN.
RYO CONTACTED THE PERSON MENTIONED IN THE LETTER.
MASTER CHEN TOLD RYO THAT LAN DI WAS ONE OF THE LEADERS OF THE CHIYOUMEN.
HE ALSO TOLD RYO THAT THERE WAS ONE MORE MIRROR, THAT MADE UP THE PAIR WITH THE MIRROR THAT LAN DI HAD TAKEN.

RYO FOUND THE MIRROR, WHICH WAS CALLED THE PHOENIX MIRROR. MASTER CHEN THEN TOLD RYO THAT LAN DI HAD LEFT FOR HONG KONG.
RYO DECIDED TO LEAVE FOR HONG KONG TO PURSUE LAN DI, BUT AN UNKNOWN ATTACKER DECIDED TO MAKE HIS MOVE ON RYO.
AFTER FIGHTING OFF HIS ATTACKER, RYO FOUGHT THE MAD ANGELS WHO WERE CONNECTED WITH THE CHIYOUMEN.

HE THEN DEFEATED THE MAD ANGELS WITH THE HELP OF MASTER CHEN'S SON, GUIZHANG.
MASTER CHEN GAVE RYO A LETTER OF INTRODUCTION TO LISHAO TAO, WHO WOULD HELP DEPARTED TO HONG KONG.

WHO IS YUANDA ZHU, THE SENDER OF THE LETTER?
WHAT MYSTERY IS HIDDEN BEHIND THE PHOENIX MIRROR?
WHERE IS LAN DI, THE KILLER OF RYO'S FATHER?

RYO WALKS INTO THE MAYHEM OF HONG KONG TO SEEK THE CLUES OF THESE MYSTERIES.

灣仔
WAN CHAI
ROAD
QUEEN'S
香港華仁書院
Wah Yan Coll.HK
聖瑪利村書院
St.Margaret's Coll

莎木2 = SHENMUE II 香港各區及桂林旅遊大全集

遊戲類型解說

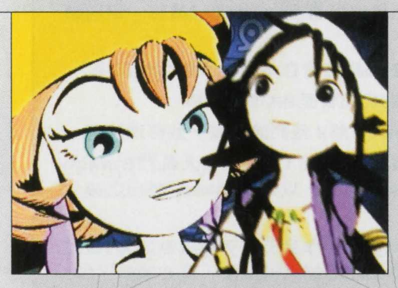
ACT	動作遊戲	FIG	對戰格鬥遊戲	SLG	模擬／育成／戰略遊戲
ARPG	動作角色扮演遊戲	PUZ	智力／方塊遊戲	SPT	體育運動遊戲
AVG	冒險／文字冒險遊戲	RAC	賽車遊戲	SRPG	戰略角色扮演遊戲
ETC	電子小說／其他類型遊戲	RPG	角色扮演遊戲	STG	射擊遊戲
				TAB	桌上遊戲



FEATURES



夢之對決停不了



異次元森林探索隊出發！



攻略資料絕對準確



新一輪主機大戰一觸即發

DEPARTMENTS

NEW GAME EXPRESS

NOW ON SALE

HOW TO WIN

OTHER

GAME INDEX

GAME PLAYERS

出版Cineaste internation ltd.
地址：香港灣仔皇后大道東248號萬誠保險中心四十樓
電話：2835-8169　傳真：2285-9889

總編輯Chief editor／
時雨〉 ianmak@gameplayers.com.hk
執行編輯／
寒武紀〉 ronald@gameplayers.com.hk
編輯Editor／
MARKS〉 marks@gameplayers.com.hk
SAKURA KI〉 sakurakibc@gameplayers.com.hk
小悠〉 nanase_yu@gameplayers.com.hk
阜林三郎〉 enixc@mac.com
AINHO〉 ainho@gameplayers.com.hk
小寶寶〉 nash_na@gameplayers.com.hk
KACHUN〉 kachun@gameplayers.com.hk
駐日記者／
齊九寧〉 saikunei@gameplayers.com.hk
美術設計Designer
Cally cally@gameplayers.com,hk
Fung
排版Artist
GPM artist team
封面Cover design
aggo grover@gameplayers.com.hk
市務經理Market executive
Atus Ng
電腦分色
EPS production ltd・red star graphic printing・tomato express ltd.

印刷 TIMES RINGIER(HK) LIMITED
地址 11-13 Dai Kwai Street, Tai Po Industrial Estate, Tai Po, N.T. HongKong
發行 德強記書報社
地址 九龍長沙灣通洲西街1064-66地下b座
電話 2720-8888

NEWS HEADLINE

GAMECUBE日本人氣度不足?

日本發售前直擊調查

Gamecube於9月14日推出，各界都非常注視這部新主機是否能夠為任天堂帶來突破性的發展。本誌駐日本記者內海幸便在GC發生的前夕，對GC主機的預售情況進行了調查。

首先是主機的預約情況。我們發現，任天堂仍然未改變其舊有的產品流通制度，即特別優待少部份大型零售店，例如大型玩具公司「玩具反斗城」，以及擁有全國最大流通網的便利店「Lawson」等。任天堂預定在發售日推出的50萬部主機，大部份均是分配給這兩間大型連鎖店，其他較細規模的零售商，只能夠得到非常有限的主機配額。

所以，即使是位於電子產品集中地秋葉原的多間大型促銷及遊戲專門店，幾乎都因為未能夠知道在發售當日實際可以得到的GC主機數目，而沒有提供任可預購服務，情況與GBA推出時相同。

另外，剛才提及的Lawson便利店原定由8月15日起至9月4日止的GC預購服務，由於存貨充足，雖然已過了預售限期，有關方面仍未有終止GC的預購申請。

訪問 日本最大遊戲專門店買手

為了進一步查證GC在日本的人氣度，我們訪問了擁有日本全國最高遊戲產品銷售額，位於東京秋葉原的遊戲專門店Messe Sanoh的買手中根哲也先生。

GPM: 你們有沒有接受GC主機的預購申請?

中: 完全沒有，我們只會待正式發售日才會發售GC主機。

GPM: 以你所知，客人一般對GC這部新主機的反應如何?

中: 假如與任天堂最近 推出的另一部主機GBA相比，他們對GC的反應顯然非常冷淡?

GPM: 冷淡? 你是說即使秋葉原的常客也並不十分期待GC?

中: 不單只是秋葉原，即使其他的遊戲專門店情況亦一樣，一般人甚至不知道GC的存在，雖然最近 已經可以看到GC的電視廣告，但明顯宣傳工作很不足。

GPM: 你認為GC推出之後，其主機總數會在本年內大幅度增加嗎?

中: 我認為不能。年尾的黃金檔期仍然會是由GBA主導。

GPM: 請不要只說一些負面的說話吧 (怒)! 我們總想聽一些好消息呢。

中: (笑)。是嗎? 那麼，我應該說只有當11月的《大亂鬥Smash Brothers DX》、明年的《Mario Sunshine》以及《Zelda》推出之後，才能夠真正看到GC的實力。

雖然發售在即，但宣傳以及初期發售遊戲作品不足可能成為GC的最大弱點，加上近 期PS2出色的遊戲作品已經越來越豐富，這亦減低了GC主機的吸引力。不過，只要實際玩過任天堂的遊戲作品，我們總能夠體驗到真正的遊戲趣味性。勝負還未分出呢！



任職東京秋葉源遊戲產品零售商Messe Sanoh買手中根哲也。

玩具反斗城・COM

XBOX三十分鐘內售罄

全球最大玩具產品銷售網站Toys R Us.com較早前正式接受Xbox的訂購申請，但正式接受訂單之後的30分鐘，全部的Xbox主機便告售罄。

Toys R Us.com提供了一個價值$499美元 (約$4000港元) 的Xbox套餐，其中包括Xbox主機、3款遊戲(《Tony Hawk's》、《Munch's Oddysee》、《Project Gotham》)、兩個手掣、保存盒以及一本美國遊戲雜誌的半年訂閱期。Toys R Us.com方面表示將於9月11日推出第二批Xbox主機供客戶訂購。

不過有關方面不肯透露具體售出的Xbox主機總數，而當被問及在「30分鐘」內售出全部第一批Xbox主機是否正常的時候，Toys R Us.com發言人方面則透露了一些有趣的數字。該發言人表示，PS2去年正式在美國推之前，Toys R Us.com早在Sony方面公佈具體的出貨計劃之前已經開始接受主機的預訂申請，而當時第一批全部的PS2主機在正式接受申請之後的23秒鐘便已經全部售出。不過發言人亦不願意透露在這23秒鐘裡實際售出的PS2主機總數。

另外，Gameboy Advance亦有相同的受歡迎程度，Toys R Us.com當時亦提供了多種不同的GBA套餐，發言人表示當時在數分鐘內所有的GBA主機亦全部售出。

所以，三十分鐘內售罄全部Xbox主機可能並非如想像般戲劇性，不過，始終由於沒有實際的銷售數據，現時實在難於對Xbox的人氣前景作出公平的評估。不過，可以肯定的是，$400美元的高價並沒有減低支持者對Xbox的熱情，這對於微軟而言確實是一個好消息。



這便是價值$4000元的XBOX套餐內容。

《幻魔 鬼武者》並非單純PS2移植版

Xbox一直被質疑缺乏日本本土化的遊戲作品，雖然PS2上的其中一個名作《鬼武者》將會移植至Xbox上，但外界大都認為這將會只是一個普通的移植版。不過，遊戲的製作人稻船敬二在較早前舉行的Xbox發表會上表示，Xbox的《幻魔鬼武者》並非單純的PS2移植版，而會在多方面作出改良和強化，稻船敬更談及了遊戲的具體內容，以下便示稻船的談話內容：

「雖然許多人以為《幻魔鬼武者》是PS2的直抄版，但假如我們真的只是單純地將PS2版移植到Xbox上，不單只所有Xbox的用家會感到不滿，就算我們Capcom自已亦覺不滿。其實，在製作PS2版的時候，包括我自己在內的所有工作人員都對遊戲仍有不滿的地方。例如，在開發的過程中，當我們漸漸熟集遊戲的系統之後，原打算略為提昇遊戲的難易度，但為了令更多的玩家可以體驗這款遊戲的樂趣，最後仍放棄了這個念頭。而今次製作《幻魔鬼武者》的過程中，我們估計Xbox的用家會是核心玩家，所以我們會特別在難易度方面作出調整。

另外，我們會增加遊戲的驚嚇感。例如我們會加入一些令玩者感到退縮、或想立即逃離現場的敵人角色，而這些角色的設定方面，我們亦有意識地加入一些令美國人易於接受的風格，例如我們加入了美國人喜歡的忍者角色等。而開發過程本身，我則認為確實比在PS2上開發更加容易。」





全球最小型插卡式手提遊戲機

POKEMON MINI 十一月發售

任天堂公佈將於11月下旬推出全球最小型的插卡帶式手提遊戲主機Pokemon mini。

Pokemon mini配備了清淅的LCD液晶畫面，而除了配備標準的十字方向鍵以及A、B按鈕之外，機身右方更有一個C按鈕，這個C按鈕特別適合於像《Pockemon Pinball mini》般的波子機遊戲。另外，主機又內置了有效範圍達一米的紅外線通訊裝置，任天堂預定日後將會推出支援多人通信對戰的遊戲作品，最後Pokemon min更配備了振動裝置，真的可謂五臟俱存，相比起1998年推出的Pokemon Pikachu以至新力的Pocket Station在機能上有很大的改進。

每一部Pokemon min主機將會內付《Pokemon Party Mini》遊戲卡帶一款，所以你無需額外購買其他遊戲卡帶。而與主機同日推出的還有另外三款遊戲，分別是《Pokemon Puzzle Collection》、《Pokemon Anime Card》以及《Pockemon Pinball mini》。

產品名稱：POKEMON MINI
機身尺吋：74mm x 58mm x 23 mm
電源：AAA電池一枚
電源壽命：約60小時
主機售價：4,800日圓 (約$330港元)
卡帶售價：1,200日圓 (約$80港元)



POKEMON MINI正面圖

位於機身右側的C按鈕

FOCUS 微軟「XBOX2」計劃落實 追隨新力推出家庭娛樂中端

根據美國雜誌PC Format的報導，微軟現時正積極籌備其繼Xbox之後下一部家庭娛樂產品，一部除了電視遊戲以外同時具備其他多媒體功能的娛樂平台，該產品的開發代號為「HomeStation」。

HomeStation是一部集合了電視遊戲以及其他PC功能的娛樂主機，其重點功能是透過內置的寬頻接駁環境，透過網絡下載各種音樂和視像資訊，HomeStation更可以與家庭視聽器材接駁並進行通信。HomeStation將能成為家具室的娛樂中端主機。

讀者看到剛才所提及HomeStation的功能之後，可能已經感覺到剛才所言的其實正是新力設計PS2時其中一個重點開發目標，可惜由於全球寬頻網絡的發展速度較預期慢的關係，新力很可能雖然等待下一部主機才能夠真正實現這個理想，亦即新力與微軟很可能在下一代的娛樂主機產品中作正面交鋒。

該報導又指HomeStation將會基於Xbox技術發展而成。HomeStation除了不能進行升級之外，主機同樣會採用一個特別版本視窗系統作為運作介面，硬件方面則會使用由nVIDIA開發的GeForce系圖像處理器。當然，和Xbox一樣，HomeStation將會配備大容量硬碟裝置，並可作為數碼視訊儲存裝置之用。另外，HomeStation配備了藍牙技術，並可以無線控制其他視聽器材播放主機內儲存的視訊資料。

由辨公室到起居室

除了提供HomeStation這個硬件平台之外，微軟同時會擔任網絡內容的提供者，微軟打算搭建一個大型的.NET伺服器，並提供HomeStation用戶所需的各種娛樂資訊及內容。

雖然微軟方面己否認了有關的報導，但報導指HomeStation對於微軟的發展起著非常關鍵的作用，因為這將能幫助微軟脫離PC市場的影響。由於PC視窗市場已經接近飽和狀態，微軟的視窗系統所帶來的利潤已經今非昔比，將旗下產品從辨公室及書房帶到大眾的起居室成為了微軟的當前急務，微軟的.NET計劃早已落實，而HomeStation的設計理念正好與.NET計劃完全吻合。



在今期PC FORMAT中刊登的HOMESTATON概念圖。

RANKING



HK RANKING 香港銷售榜

dream ranking >>

NO.1 莎木II
本地售價：$425 (初回限定版)
●DC ●SEGA ●FREE ●7800 日圓 ●2001 年9月6日

NO.2 超級機械人大戰α for Dreamcast
本地售價：$398
●DC ●BANPRESTO ●SLG ●7800 日圓 ●2001 年8月30日

NO.3 CAPCOM VS SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001
本地售價：$380
●DC ●CAPCOM ●FIG ●6800 日圓 ●2001 年9月13日

NO.4 ZERO GUNNER 2
●DC ●彩京 ●STG ●5800 日圓 ●2001 年9月6日 本地售價：$300

NO.5 創造打比馬 2
●DC ●SEGA ●SLG ●6800 日圓 ●2001 年8月9日 本地售價：$398

NO.6 Devil May Cry
●PS2 ●CAPCOM ●AVG ●6800 日圓 ●2001 年8月23日 本地售價：$430

NO.7 GetBass 2
●DC ●SEGA ●SPT ●5800 日圓 ●2001 年8月30日 本地售價：$300

NO.8 ZEONIC FRONT 機動戰士 GUNDAM 0079
●PS2 ●BANDAL ●SLG ●6800 日圓 ●2001 年9月6日 本地售價：$430

NO.9 LOVE HINA ADVANCE 祝福的鐘會響嗎？
●GBA ●MARVELOUS ENTERTAINMENT ●AVG ●5800 日圓 ●2001 年9月7日 本地售價：$330

NO.10 實況 WORLD SOCCER 2001
●PS2 ●KONAMI ●SPT ●6980 日圓 ●2001 年9月6日 本地售價：$420



JP RANKING 日本銷售榜

dream ranking >>

NO.1 實況 POWERFULL 野球 8
本週銷量：139010
累積銷量：139010
●PS2 ●KONAMI ●SLG ●6980 日圓 ●2001 年8月30日

NO.2 Devil May Cry
本週銷量：93573
累積銷量：446205
●PS2 ●CAPCOM ●AVG ●6800 日圓 ●2001 年8月23日

NO.3 超級機械人大戰α for Dreamcast
本週銷量：52778
累積銷量：52778
●DC ●BANPRESTO ●SLG ●7800 日圓 ●2001 年8月30日

NO.4 PARAPPA RAPPER 2
●PS2 ●SONY COMPUTER ENTERTAINMENT ●ACT ●4980 日圓 ●2001 年8月30日 本週銷量：50193 累積銷量：50193

NO.5 大家的 GOLF 3
●PS2 ●SCE ●SPT ●4980 日圓 ●2001 年7月26日 本週銷量：44161 累積銷量：616962

NO.6 WARIO LAND ADVANCE ～YOKI之財寶～
●GBA ●任天堂 ●ACT ●4800 日圓 ●2001 年7月21日 本週銷量：37720 累積銷量：140593

NO.7 beatmania II DX 5th style -new songs collection
●PS2 ●KONAMI ●ACT ●6800 日圓 ●2001 年8月30日 本週銷量：24377 累積銷量：24377

NO.8 MARIO CART ADVANCE
●GBA ●任天堂 ●RAC ●4800 日圓 ●2001 年7月21日 本週銷量：23023 累積銷量：545683

NO.9 黃金之太陽～ 被開啟之封印～
●GBA ●任天堂 ●RPG ●4800 日圓 ●2001 年8月1日 本週銷量：18761 累積銷量：267936

NO.10 FROM TV Animation One Price 飛翔吧海賊團
●PS ●BANDAI ●RPG ●5800 日圓 ●2001 年8月2日 本週銷量：18112 累積銷量：233393



香港讀者期待榜 HK READER RANKING

dream ranking >>

NO.1 METAL GEAR SOILD 2 SONS OF LIBERTY
雙週票數：28
累積票數：172
●PS2 ●KONAMI ●ACT ●6800 日圓 ●2001 年12月13日

NO.2 DEAD OF ALIVE 3
雙週票數：20
累積票數：20
●X-BOX ●TECMO ●FIG ●價格未定 ●發售日未定

NO.3 真・三國無雙 2
雙週票數：17
累積票數：169
●PS2 ●KOEI ●ACT ●6800 日圓 ●2001 年9月20日

NO.4 鬼武者 2
●PS2 ●CAPCOM ●ACT ●價格未定 ●2002 年3月7日 雙週票數：5 累積票數：35

NO.5 THE 山手線～Train Simulator Real
●PS2 ●SCEJ ●SLG ●5800 日圓 ●2001 年10月4日 雙週票數：1 累積票數：1



日本讀者期待榜 JP READER RANKING

dream ranking >>

NO.1 FINAL FANTASY XI
1136 票
●PS2 ●SQUARE ●RPG ●價格未定 ●2002 年3月

NO.2 櫻大戰 4～ 戀愛少女～
1087 票
●DC ●SEGA ●AVG ●價格未定 ●2002 年春

NO.3 METAL GEAR SOILD 2 SONS OF LIBERTY
984 票
●PS2 ●KONAMI ●ACT ●6800 日圓 ●2001 年12月13日

NO.4 STAR OCEAN 3
●PS2 ●ENIX ●RPG ●價格未定 ●發售日未定 928 票

NO.5 超級機械人大戰 A
●GBA ●BANPRESTO ●SLG ●5800 日圓 ●2001 年9月21日 651 票



香港讀者人氣榜 POP HK RANKING POPULAR

dream ranking >>

排名	遊戲	資料
NO.1	FINAL FANTASY X	●PS2 ●SQUARE ●RPG ●8800 日圓 ●2001 年7月19日
NO.2	Devil May Cry	●PS2 ●CAPCOM ●AVG ●6800 日圓 ●2001 年8月23日
NO.3	實況WINNING ELEVEN 5	●PS2 ●KONAMI ●SPT ●OPEN 價格 ●2001 年3月15日
NO.4	莎木II	●DC ●SEGA ●FREE ●7800 日圓 ●2001 年9月6日
NO.5	大家的GOLF 3	●PS2 ●SCE ●SPT ●4980 日圓 ●2001 年7月26日
NO.6	COMIC PARTY	●DC ●AQUPLUS ●AVG ●6800 日圓(限定版7800 日圓) ●2001 年8月9日
NO.7	GRAN TURISMO 3 A-spec	●PS2 ●SCEI ●RAC ●6800 日圓 ●2001 年4月28日
NO.8	櫻大戰3 ~ 巴黎正在燃燒嗎	●DC ●SEGA ●AVG ●7800 日圓(限定版9800 日圓) ●2001 年3月22日
NO.9	PHANTASY STAR ONLINE Ver.2	●DC ●SEGA ●RPG ●4800 日圓 ●2001 年5月31日
NO.10	鬼武者	●PS2 ●CAPCOM ●ACT ●6800 日圓 ●2001 年1月25日



日本讀者人氣榜 RANKING POPULAR

dream ranking >>

排名	遊戲	資料
NO.1	FINAL FANTASY X	●PS2 ●SQUARE ●RPG ●8800 日圓 ●2001 年7月19日
NO.2	櫻大戰3~ 巴黎正在燃燒嗎	●DC ●SEGA ●AVG ●7800 日圓(限定版9800 日圓) ●2001 年3月22日
NO.3	DRAGON QUEST VII	●PS ●ENIX ●RPG ●7800 日圓 ●2000 年8月26日
NO.4	街	●SS ●CHUN SOFT ●AVG
NO.5	GRAN TURISMO 3 A-spec	●PS2 ●SCEI ●RAC ●6800 日圓 ●2001 年4月28日
NO.6	Kanon	●DC ●NEC INTERCHANNEL ●AVG ●6800 日圓 ●2000 年9月14日
NO.7	FINAL FANTASY IX	●PS ●SQUARE ●RPG ●7800 日圓 ●2000 年7月7日
NO.8	FINAL FANTASY VII	●PS ●SQUARE ●RPG ●7800 日圓 ●1999 年2月11日
NO.9	撒爾達之傳說 時之笛	●N64 ●任天堂 ●ARPG ●6800 日圓
NO.10	不思議之迷宮 風來的斯事GBZ~ 沙漠之魔城~	●GB ●CHUN SOFT ●ARPG ●4500 日圓 ●2001 年7月19日

幸運兒可能隨時屬於你！

現在，只要填妥下方的表格，寄往「香港灣仔皇后大道東248號 萬誠保險中心40樓」，信封面註明「GPM RANKING」，便可為最心愛、最期待的遊戲投下一票，而且我們每期還準備一款原裝遊戲送給一位來信的讀者。不要猶疑了，大家踴躍寄信來投票吧！

RANKING

香港讀者投票表格

香港讀者投票表格（不接受影印本）

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿ 年齡：＿＿＿＿＿＿

身份證／護照號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿ 電話：＿＿＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

香港讀者人氣榜（不限數目）

遊戲名稱：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

香港讀者期待榜（不限數目）

遊戲名稱：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

今期得獎者是黃雪盈，我們將會有專人聯絡你前來領獎。

踏入新學期的9月，Dreamcast的氣勢好像比PlayStation 2為強，先有上月尾的「超級機械人大戰α for Dreamcast」，然後上週鈴木裕的超大作「莎木II」，以及本週推出的「CAPCOM VS SNK 2」，對於DC的用家真是忙不過來，且「莎木II」在本港的受歡迎程度比預期為高，價位更有少許微升。話雖如此，可是這個跡象帶出我們一個很明顯的啟示，就是DC經已開始步入引退的階段，在未來的數月所推出的遊戲遙遙可數，大部份都集中於X-BOX、GAME CUBE及PS2上，寄望SEGA在多平台發展下有良好的業績，令財政回復明郎。(AINHO)

日本資料來源：FAMI 通 9/21 號

櫻大戰4~ 戀愛少女~(圖為櫻大戰3~ 巴黎正在燃燒嗎)

任天堂新主機全面檢閱!
NINTENDO GAMECUBE 發售特集

Gamecube (下簡稱GC) 於9月14日正式推出，你有沒有打算購買這部任天堂的最新主機? 今次這個特集將會為你完全剖析有關GC的一切，由主機外形設計及組成部份、到硬件裝置及其開發理念、以至即將推出的遊戲作品等。在你作出最後決定之前，你必須閱讀這篇文章，你便能完全掌握GC主機的全部知識！

主控制台

手掣以及記憶卡插槽的放置位置。整個控制台以微微的弧度向外突出。

象膠座

將主機固定於平滑平面上的象膠座。

手掣插槽

四個手掣插槽已經成為任天堂主機的基本設置。另外，使用無線手掣「Wave Bird」時，手掣的訊號接收器亦是插在這些插槽之上的 (參考下文「無線手掣Wave Bird」一欄)。



高速資料傳送接口(HI-SPEED PORT)

當GC需要與其他周邊設備進行大容量和高速的資料傳送時便需使用這接口。



記憶卡插槽 (SLOT A / SLOT B)

GC所使用的遊戲資料記憶卡名為「Memory Card 59」，其中的「59」意為記憶卡內將會劃分為59個Blocks，舉例而言，《Luigi's Mansion》以及《Super Monkey Ball》需要使用4 blocks去儲存遊戲的進度資料，而《Wave Race Blue Storm》則需要12 blocks。這兩個Slot亦是任天堂日後推出的SD卡接駁器的安裝位置，SD卡是以松下為主的數碼電子產品所使用的記憶卡，雖然有關SD卡接駁器的發售日以及售價仍未有正式公布，但相信SD卡是其中一個解決可能出現的「Memory Card 59」容量不足的情況。SD卡的記憶容量可分為16M、32M、64M等。

串列埠1 (SERIAL PORT 1)

這是GC專用Modem的放置位置。GC專用Modem分為接駁電話線的窄頻Modem以及接駁寬頻網絡的寬頻接駁器，不過由於任天堂仍未落實具體的網絡計劃，所以Modem的發售日仍然未定。

串列埠2 (SERIAL PORT 2)

任天堂沒有透露這個額外的Serial Port將來的可能用途，不過由於這是一個容易損壞的部份，各位記緊不要隨意開啟插槽的蓋呢。

INTERVIEW - PART I
開發關鍵人物剖析 GAMECUBE 的秘密



任天堂 取締役企劃室室長
岩田 聰

對於遊戲主機未來應該朝什麼方向發展這個問題，任天堂一向有其獨自的觀點。有人會將GC定性為一部在機能上較次等的遊戲主機，但事實是否如此？整個GC開發計劃又是怎樣進行的呢？任天堂過去兩年來對於GC主機的開發計劃一直極度低調，但隨著GC發售，有關的工作人員亦獲准開腔談論有關GC的開發過程，而最近成為了各大遊戲傳媒追訪對像的任天堂取締役企劃室室長岩田聰將會談一談他對GC的看法。

當我首次看到完成後的GC基板，我心理確信:「這次一定會成功!」

問: 當我第一次看到GC主機並發現其體積如此輕巧的時候的確嚇了一跳。

岩田: 是的，當GC主機的基本設計完成之後，我首次看見這塊小型基板時也被嚇了一跳。不過，當時我心理確信: 「這次一定會成功!」

問: 四方形的基板設計是從一開始已經決定下來的嗎?

岩田: 不是的，初期開發人員各自都提出過許多不同的構想。「Gamecube」亦是當主機設計完畢之後才起的名字。另外，開發人員對是否應該為主機加上手柄均持有很不同的意見。但最後我們考慮到用者可能會因應不同的情況而需要將GC搬到家裡不同的位置，所以最後仍決定為它加上手柄。

問: GC是由哪時起開始開發的呢?

岩田: 當N64開發完成，我們實際使用過N64之後，我們總結了從中發現的各種問題，與此同時便開始了GC的開發工作。

問: 那你們認為N64的最大問題是什麼呢?

岩田: 在N64之前的超級任天堂時代，遊戲主機的「性能」是非常清淅的，例如每一個畫面最多可以顯示多少個角色，最多可以有多少個重疊的背景畫面等，一切都是清清楚楚，甲製作人和乙製作人所製作的遊戲彼此不會有太大分別，但當遊戲主機3D化之後，主機的性質完全改變了，只要處理器速度夠快，甚麼都是可能的，製



GAMECUBE主機HARDWARE



手柄

GC體積輕巧，你可以因應情況將它擺放在不同的位置。

電源線插槽

接駁電源線的位置。

NAME PANEL

碟盤蓋中央的神秘物體，很可能可以除下來的呢。

電源開關

按制主機電源的總開關。

NINTENDO LOGO

任天堂產品的標記。



專用軟件碟盤

GC專用的8吋DVD格式軟件放置在位於上方的碟盤內。

影像輸出線插槽

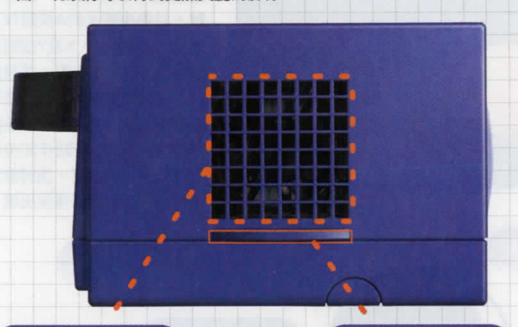
GC的影像輸出分為兩種類，左方為Digital、右方則是Analog。Analog輸出當然是接駁至一般電視所用，而今次是任天堂首次加上Digital影像輸出，玩家將可以得到更加美麗的影像。

GAMECUBE LOGO

這當然是GC的字樣。

電源指示燈

主機電源開啟後便會發出光源。



碟盤開關按鈕

按下這個按鈕後，位於上方的碟盤蓋便會慢慢開啟。

通風口

所有次世代主機均使用了能高速運作的處理器，這些處理器在運作過程中會釋放出高熱，一個有效的通風口自然是必需的。

突出物

為了防止GC主機周圍的物件堵塞通風口而加上的一個突出物。

RESET按鈕

從新啟動GC主機。

碟盤蓋

開啟碟盤蓋之後便可以將GC專用的遊戲軟件放置在主機內。

作人有的自由度大大增加了。

問：自由度大了不是更好嗎?

岩田：因為主機的性能和自由度大幅提高，反而令主機性能的界限變得模糊，一位程式設人很難知道究竟主機的最大性能究竟是什麼。他們需要判斷在一個畫面裡應該使用的多邊型數目，或一個人物角色應該使用多少多邊形，又要考慮遊戲的AI系統會否影響整體畫面質素等等問題。結果，開發人員需要花大量時間和資源在遊戲後期的「優化」和「調整」工作上。

而我個人認為這些調整工作本來並不屬於遊戲的主要製作過程，但以現時的情況看，這項工作佔據了整個開發過程中的四成時間和精力。這是不合理的。在N64上開發遊戲，製作人不得不不斷進行嘗試和失敗才能夠發揮主機的性能，這令到「遊戲製作」這項工作本身已經失去了原初的意義，製作人亦不能隨心所欲地製作出他們構思中的作品。結果，開發所需的時間越來越長，最惡劣的情況是出現開發中止的情況。繼續這樣下去的話，那些遊戲「創作」以外的工作將會不斷增加，這樣的話我根本看不到電視遊戲會有什麼光明的未來。

以決別「機能主義」為目標的開發工作

問：於是便產生了GC的設計構思...

岩田：是的。GC的開發理念是讓開發人員能夠無需進行任何後期調整工作亦可以發揮主機的最高性能。在開發過程中我們不斷提醒自己，要與「機能主義」、「數值主義」畫清界線。

問：「機能主義」、「數值主義」?

岩田：正如N64推出當時，假如你能夠完全發揮它的性能，它的確是一部頗強勁的主機，但正如剛才我們談到的優化和調整等問題，實際上很難發揮N64的性能，最近推出的遊戲主機，總是說在性能上最多可以繪畫多少多邊形，或各種各樣的畫面機能等，但當我們實際開發遊戲的時候，便會發覺我們可以描繪的多邊形數目只是最高性能的十分之一。例如，當我使用了某些特別功能之後，發現我們最多可描繪的多邊形數目只餘下一半。所以，這些所謂的最高性能實際上都是謊言。而在GC上，我們不會談什麼最高性能，我們講的是實在遊戲中的「實效性能」。

問：具體而言?

岩田：簡單而言，當我們說GC的CPU性能是N64的十倍，圖像處理性能則是一百倍的時候，我們並不是在談論「當GC能夠發揮其最高性能」時的情況，而是指在實際的遊戲運作過程中，主機所發揮的「真實性能」。

問：這亦是GC與PS2的最大分別?

岩田：可以這樣說，GC與PS2最大的分別，是我們將開發遊戲所需的各種功能都預先加進主機硬件裡面。對於PS2的開發者而言，「只要製作出所需的程式，你可以在PS2上做任何的事情。」但與之相對，GC的目標是「在性能沒有被降低的前提下，製作人可以輕鬆專注在遊戲的創作方面的工作。」這是兩者在開發理念上最大的分別。

要開發GC的遊戲軟件，無需特別的工具 即使一部1GHz以下PC便已經足夠了

問:GC採用了IBM製的中央處理器，以及ATI製的圖像處理器，可以說一下你們選擇這些組件的原因嗎?

岩田：這是我們經過長時間的研究，考慮過現存世界各地的不同技術之後所作的決定，而我們的選擇是一個在性能和成本兩方面得到平衡的組件。



任天堂新主機全面檢閱!

控制器 CONTROLLER

由任天堂所設計的手掣總是別樹一格，亦是不能以理論文字解釋的神秘部份，這裡介紹的一切亦只是紙上談兵而已。要真正體驗手掣的獨特之處，唯一的方法便是親自把它拿在手上呢。

L-TRIGGER

GC的左右兩個Trigger按鈕和DC手掣一樣是Analog制式的，亦即按鈕可以感應玩者不同程度的「按幅」。不過，這個Trigger按鈕的獨特之處在於按鈕的外形設計，整個按鈕向內凹陷，讓玩者的食指可以完全安放在按鈕上。



內置振動裝置

與PS2的Dual Shock 2一樣，GC手掣內置了振動摩打。



R-TRIGGER及Z按鈕

N64的Z按鈕將會移至R-Trigger的上方，這是任天堂的一個新嘗試。



CONTROL-STICK

與N64的3D-Stick類似的Analog控制桿。不過與前者比較，Control-Stick與手指的接觸面積較大，相信在操作上亦會較容易。



A/B/X/Y按鈕

這四個按鈕的位置分佈相信是遊戲機手掣史上的一個新嘗試。以中央較大的A按鈕作為中心，其他的B、X及Y按鈕均設置在A按鈕的周圍。這種設計的最大優點是玩者可以憑著按鈕的大小立刻感應到A按鈕的位置，並以A按鈕作定位知道其他按鈕的位置，這將能大大減低錯按按鈕的情況出現。

十字按鈕

這當然是大家熟悉的任天堂專有十字方向鍵了。





左手柄

START/PAUSE按鈕



右手柄



C-STICK

Control-stick以外的另一個Analog控制桿，但體積較小。

問：關於GC的開發環境方面，宮本茂曾經說過：「在GC上開發遊戲所需的器材和資金是N64時代的十分之一。」你可以解釋一下箇中的原因嗎？

岩田：相信宮本茂是指著GC的開發用主機而言的。過往在N64上開發遊戲，軟件商必需要具備由Silicon Graphics提供的工作站設備才可以，對於許多開發商而言Silicon Graphics的工作站都是一些非常昂貴的器材，這亦成為了軟件商為N64開發遊戲的障礙。但在GC上開發遊戲，你所需的只是一部與現時的個人電腦相近的開發用主機。

問：假如我只有一部PentiumIII-1GHz的PC電腦，我可以為GC開發遊戲嗎?

岩田：要開發GC的遊戲軟件，即使沒有1GHz的PC都已經可以了。其實這亦是我們的方針，遊戲業已越來越失去其吸引力了，我們希望將一切阻礙有志者參與遊戲製作行列的障礙清除，軟件商無須付出任何不合理的努力和資源，我們希望令他們能夠重新集中精力於遊戲創作本身。

我可以肯定，N64 時代遊戲不足情況，在GC上將不再出現。

問：在PS2上，由於製作人需要花一段很長的時間去學習其開發工具，軟件商之間的實力差距亦因此而擴大。而GC則是朝著一個完全相反的方向發展?

岩田：我不打算批評其他廠商。但可以這樣說，大家在各大傳媒看到的GC版《Phantasy Star Online》遊戲，其實只是一個月裡的開發成果，我想這樣說大家已經可以理解到所謂「GC是一部極為容易開發」的主機實際上是什麼意思。「容易開發」這個基本方針在三年前我們已經決定下來了，亦是我們對於現時業界所面對的問題的唯一答案。我可以肯定，N64時代遊戲不足情況，在GC上將不再出現。

INTERVIEW - PART II

GAMECUBE 靈魂的開發者

ATI 副總裁 GREG BUCHNER



GC的圖像處理器Flipper是由ATI與NEC合作開發而成，ATI副總裁Greg Buchner亦是整個開發計劃的其中一位重要人物，他對與其開發成果Flipper以至GC本身又有什麼看法呢?

問：你認為現時公開的第一批GC遊戲效果如何? 和你自己心目中預計的又有沒有出入呢?

Greg Buchner：無論是在遊戲的數量和質素而言都較我預期為好，你可以看一看現時所公開的遊戲作品，它們的質素都非常高，像《Pikmin》這樣的新概念遊戲更是遊戲界裡不可多得的作品。另外，我亦認為第三廠亦有很好的表現，在GC發售當日，除了由任天堂自己所開發的遊戲之外，世嘉亦會推出她的一款遊戲作品，第三廠商能夠在發售日推出遊戲足以證明GC而帶來了一個很大的突破。

問：你認為第一批推出的GC遊戲作品有沒有採用到GC特有的圖像處理機能?

Greg Buchner：當然有。GC的紋理處理機能十分強大，不過，我亦相信仍有許多其他的GC機能還有待製作人進一步發掘，所以我相信，明年你們看到的GC作品會更加出色。

問：曾有人批評在N64時代，任天堂刻意隱

TEXT：寒武紀

無線手掣 WAVEBIRD

手掣電線纏繞在一起一直是許多玩家的煩腦之一，尤其是當使用多個手掣進行多人遊戲的時候，情況便更糟。GC專用無線手掣便是這個問題最徹底的解決方法。將訊號接收器插在控掣器插槽之後，你便可以使用Wave Bird安坐 (或躺) 在沙發上或任何你喜歡的位置，無須受電線長度的限制，輕鬆玩GC的遊戲呢！



藏某些N64主機的功能。到了今天，相同的情況有沒有在GC上出現呢，任天堂有沒有打算向軟件商公布更多主機的資料?

Greg Buchner: 我的確認為假如任天堂公開更多有關N64的資料，會有助製作人了解N64的硬件系統並從以製作出更佳的遊戲。但其實GC的一大優點正是製作人從一開始便已經可以得到接近最佳的效果，所以是否將主機的所有硬件詳細資料公開相對變得不太重要，不過是否公開這些資料則是任天堂自己的決定。但以我個人所知，任天堂並沒有向軟件商隱瞞任何有關GC的資料。

問: 你們有沒有計劃與繼續與任天堂合作下一代的主機開發工作?

Greg Bucher: 我當然希望可以繼續這段合作關係。我們的開發隊伍在過去兩代歷時十年間便一直與任天堂合作，無論是公司與公司、個人與個之間都已建立了很穩固的關係和友誼。我們在整個GC開發計劃中所付出的比起任天堂所要求的還要多，這正好證明了任天堂對我們來說是一個好拍檔，我預期這段關係會一直延續到未來。

問: Flipper的開發計劃已經完成，你們有沒有繼續在任何方面為任天堂提供你們的協助?

Greg Buchner: 我們的工作仍然會不繼續，例如在Flipper的製作成本方面。減價是任何一部主機都必定經過的階段，我們的職責便是繼續為Flipper進行改良，減低生產成本，Flipper的開發工作是不會完成的，這些工作是不會停止的，現時我們亦正與NEC方面洽商有關減低成本的問題。

我認為FLIPPER是所有主機圖像處理器之中最出色...

PS2絕無可能打敗GC。

問：坦白地說，你認為Flipper的性能與其他主機相比佔有一個怎樣的席位?

Greg Buchner：我認為Flipper是所有主機圖像處理器之中最出色的。無論是從整體性能來看、從處理器的功能來看、還是從成本效益的角度看，它都是最好的。你只有看一看這顆處理晶片，再看一看利用這顆晶片產生出來的實際遊戲作品，Flipper是一個最細小、最便宜並且性能最高的圖像處理晶片，將這些因素放在一起，它必定是眾多種不同設計中最優秀的。

問：當軟件商掌握PS2的開發技巧之後，你認為它是否能夠在影像上超越GC?

Greg Buchner：從整部主機的架構來看，我想這是非常困難的。當我們談及高質素影像時，最關鍵的問題是記憶體頻寬的問題 (編註：記憶體頻寬指的是在同一時間記憶體與其他組件 [例如CPU、圖像處理器] 之間可以傳送的最多資料數量)，而在頻寬的問題上我們已經遠遠拋離其他主機。所以，即使軟件商能夠克服PS2的向量處理器 (編註：「Vector Unit」──PS2內三位一體的中央處理器的其中一個部份，它被認為是PS2主機其中一個最難應付的部份。) 並掘掌其中的運作技巧，這亦只會對部份畫面的特別效果有所幫助，但假如我們考慮的是3D影像的紋理質素的話，PS2內根本沒有任何相應的協助功能。在數學上的可能性並不一定都可以在現實世界中實現的，而我認為PS2絕無可能打敗GC。

問：你認為GC是如此容易開發的主機，會不會改變遊戲製作的過程？

Greg Buchner：會的，我認為這會令遊戲製作中的「創作」部份將會變得更加重要，製作人亦可以製作更加有吸引力和有趣的作品。這其實是她們應該做的，她們的工作不應該是與主機的硬件博鬥，增取遊戲能有較佳的表現，而應該將焦點放在遊戲的玩法本身並製作更有趣的作品。

問：你認為GC的遊戲在未來兩三年在影像上會有什麼改變?

Greg Buchner：首先，我認為現時所製作的GC初期作品已經非常出色，我們已看到她們正開始運用GC的「多重紋理」功能 (編註：紋理是貼付在多邊形上的平面圖像，並付予圖像一種真實的質感效果。GC支援8重紋理功能，亦即在原多邊型上可以使用出不同的效果。) 日後她們亦會繼續學習到更多現時並未能運用的功能，我亦相信她們應在紋理效果上花更多的功夫。

任天堂新主機全面檢閱!
硬件概覽 INSIDE THE CUBE

大體而言，GC基板可分為三個部份：中央處理器「Gekko」、圖像處理器「Flipper」以及總容量達24MB的「Splash」記憶體。我們今次會為大家略為介紹一下這三個組成部份的主要特點。

記憶體「SPLASH」

記憶體對於一部遊戲主機的性能扮演著舉足輕重的角色，而GC整部主機的其中一個最大的特徵，便是任天堂採用了一個非常冷門的記憶體選擇——1T-SRAM，任天堂將之稱為「Splash」。

1T-SRAM最大的優點是其資料儲取速度極快，其速度比起PS2和Xbox所採用的RDRAM快超過十倍以上，亦即由中央處理器發出訊號到資料由記憶體傳送至處理器所需的時間非常短。正如以下介紹Flipper時會提到，雖然現時的處理器技術已非常先進，運算速度亦非常快，但記憶體的發展在相較之下卻未能配合，致使普遍存在記憶體未能配合處理器的運作效率將處理器所需的資料傳送至處理器的問題，並大大減低了處理器的運算效率。對於任天堂來說，1T-SRAM是遊戲主機最適合的記憶體選擇，而且其生產成本亦非常低。



拆開Gamecube主機的外殼之後，你便可以看到主機的內部情況，圖片中我們可以看到位於上方的軟件碟盤以及左方的散熱風扇。



中央處理器GEKKO

GC的中央處理器「Gekko」的最大特徵，是其內置了多達256KB的高速「次級快取記憶體」，比PS2的16KB以至Xbox的128KB都要大。但什麼是次級快取記憶體呢?

近年，處理器發展非迅速，處理速度越來越快，但記憶體技術則未有明顯的改善，假如記憶體趕不及傳送資料給中央處理器便會導處理器運算速度被拖慢的情況，而二次快取記憶便是其中一個解決方法。這個內置在處理器內的次級記憶體會儲存部份處理器常用的資料，這樣，處理器便無需等待距離較遠的主記憶體傳送資料而直接在次級快取記裡拿取所需的資料。因此，雖然Gekko處理器運算時脈為485MHz，比N64的93.75MHz快4.5倍，但Gekko的次級記憶體架構使它的實際效率會較N64高出十倍以上。

圖像處理器 FLIPPER

根據任天堂經營企劃室室長岩田聰表示，從數字上來看，GC圖像處理器Flipper的整體性能是N64的一百倍。而且，Flipper的設計有許多個人之處，例如處理器加入了便利遊戲開發工作的多種自動圖像功能，以下會為大家介紹其中的三點。

Flipper採用了超高速的1T-SRAM（參看有關「記憶體SPLASH」一項）作為其內置記憶體。PS2圖像處理器Graphic Synthesier同樣內置了記憶體RDRAM，但與GC的1T-SRAM比較，後者比前者在存取速度快十倍之多。這個內置記憶體將作為圖像資料在圖像處理器內的一個緩衝區域，並讓處理器能夠以更快的速度取得所需的資料。

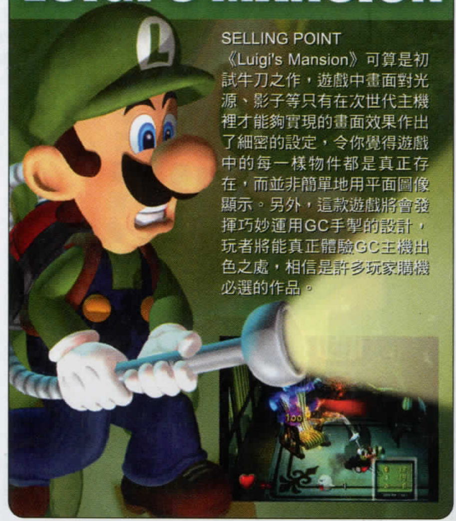
正如剛才所說，GC的CPU以及圖像處理器性能分別比N64強十倍和一百倍之多，但GC的主記憶體容量只有24MB，較N64的4MB只多了六倍，增長速度較慢很大程度是受到成本問題的限制，這意味著出現記憶體容量不足的可能性會很高，所以Flipper支援例如紋理及座標資料壓縮等技術，這樣便可將記憶體能夠儲存的資料最大值增加4至6倍。

最後，Flipper支援同步八重紋理處理技術，這些紋理能夠為多邊形添上更加真實的質感，而八重紋理處理意思是開發人員能同時為一個多邊形加上多種例如凹凸、泥濆等不同的物理效果，使3D圖像更見迫真。

以上提及Flipper的幾項獨特功能都是在硬件上設置於Flipper之內，開發人員很容易地便可以使用到這些功能，相比之下，在PS2上，開發人員假如需要達到相同的效果，便必需依靠程式設計員編寫相關的程式才能實現，這樣一方面消耗了處理器的資源，同時亦增加了製作工作的負擔和難度。

同日發售遊戲 THE GAMES

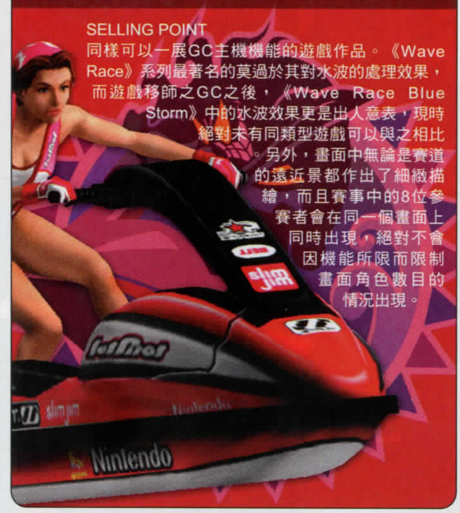
LUIGI'S MANSION



SELLING POINT
《Luigi's Mansion》可算是初試牛刀之作，遊戲中畫面對光源、影子等只有在次世代主機裡才能夠實現的畫面效果作出了細密的設定，令你覺得遊戲中的每一樣物件都是真正存在，而並非簡單地用平面圖像顯示。另外，這款遊戲將會發揮巧妙運用GC手掣的設計，玩者將能真正體驗GC主機出色之處，相信是許多玩家購機必選的作品。

開發商：任天堂 / 遊戲類型：動作 / 售價：6,800日圓

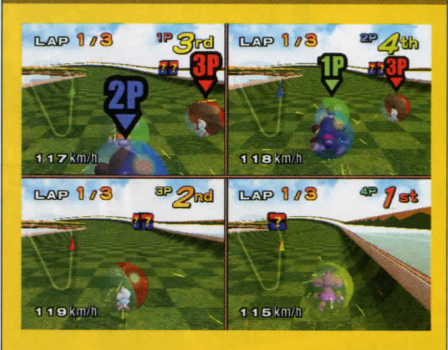
WAVE RACE STORM



SELLING POINT
同樣可以一展GC主機機能的遊戲作品。《Wave Race》系列最著名的莫過於其對水波的處理效果，而遊戲移師之GC之後，《Wave Race Blue Storm》中的水波效果更是出人意表，現時絕對未有同類型遊戲可以與之相比。另外，畫面中無論是賽道的遠近景都作出了細緻描繪，而且賽事中的8位參賽者會在同一個畫面上同時出現，絕對不會因機能所限而限制畫面角色數目的情況出現。

開發商：任天堂 / 遊戲類型：水上電單車 / 售價：6,800日圓

SUPER MONKEY BALL



SELLING POINT
世嘉第一款推出的GC作品。透過控制版圖傾斜的方向和角度，將在透明球裡的小馬騮帶到每一版的終點。遊戲的賣點當然是玩法簡單，同時具備動作以及智力遊戲中另人沉迷的遊戲元素，加上遊戲支援四分割畫面四人同時遊戲，參賽者爭取最快到達終點，最適合幾個朋友一起進行遊戲。

開發商：任天堂 / 遊戲類型：動作 / 售價：6,800日圓

2001年內注目作品 COMING SOON

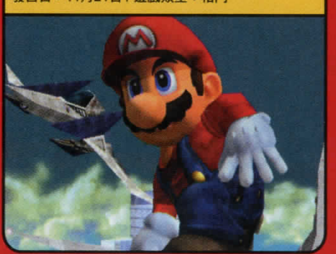
MARIO系列創作人宮本茂最新原創力作！
PIKMIN
發售日：10月16日 / 遊戲類型：動作



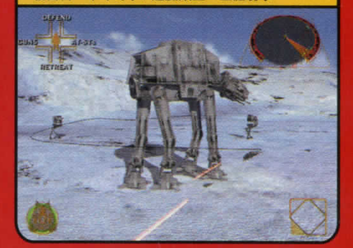
GC上首款足夠遊戲！
FIFA2002 ROAD TO FIFA WORLD CUP
發售日：11月16日 / 遊戲類型：足球



任天堂角色共冶一爐 超爽快格四人格鬥遊戲！
大亂鬥SMASH BROTHERS DX
發售日：11月21日 / 遊戲類型：格鬥



絕對是GC 3D機能的最強表現！
STAR WARS ROGUE LEADER: ROGUE SQUADRON II
發售日：本年冬季 / 遊戲類型：立體射擊



預定本年內推出

動物之森+
發售日：12月14日 / 遊戲類型：通信遊戲



RUNE
開發商：KEMCO
發售日：本年冬季 / 遊戲類型：卡動作RPG



UNIVERSAL STUDIO JAPAN
開發商：KEMCO
發售日：2001年12月 / 遊戲類型：動作



SSX TRICKY(暫稱)
發售日：2001年秋 / 遊戲類型：運動



SONIC ADVENTURE 2
開發商：世嘉
發售日：本年冬季 / 遊戲類型：動作



預定2002年年初推出

BATMAN DARK TOWER
開發商：KEMCO
發售日：2002年1月 / 遊戲類型：動作



STAR FOX ADVENTURE DINOSAUR PLANET
發售日：2002年2月 / 遊戲類型：動作冒險



動物番長
發售日：2002年3月 / 遊戲類型：動作遊戲



VIRTUAL STRIKER 3 VER.2002
開發商：世嘉
發售日：2002年春 / 遊戲類型：足球



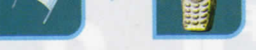


中環遊戲機中心

有Nokia 3330全天候遊戲機，邊度都可以玩餐飽！真正打機迷，梗要行到邊打到邊！全新Nokia 3330唔只內置5款好玩遊戲如彈珠枱、貪食蛇II、記憶遊戲II、星空大戰同撿金豆，仲隨機附送「娛眼鏡」，可以放大畫面，打game零舍好feel！除咗有WAP之餘，你亦可以下載生動過癮嘅動畫屏幕保護圖案、鈴聲同操作模式等，仲可以挑戰升級版遊戲添！至啱你心嘅「隨意換」機殼又點少得？首批限量版透明殼手機現已登場，想玩得更型就要快手！





隨機附送限量版「透明機殼及娛眼鏡」一套，送完即止。

上club nokia
下載更多精彩玩意











www.club.nokia.com.hk

NOKIA 3330

24小時客戶服務熱線：2136 6338

 TEXT：小悠

トロと２人で小旅行ー♪

トロと休日

與TORO放假

在悠閒的假期之中與TORO貓渡過



GAME DATA	
生產商：	SCEJ
售價：	未定
容量：	DVD-ROM
記憶：	未定
發售日：	秋季發售預定

PS2/SLG/

TORO貓在《何處也一起》系列遊戲之中成為SONY的吉祥物，而且創作出消閒遊戲的玩法，的確是一種另類突破。而在今年的SONY作品發售表之中，又怎少得TORO的蹤影呢？在將來臨的秋季之中，何處也一起系列的新作品登場了，名為《與TORO放假》。遊戲之中玩者可以和TORO貓一起去玩，散散步拍拍照等等。能夠在現實感的世界感受到與TORO貓一起遊玩，便是這遊戲的重點來。



與TORO貓作小旅行

今次的遊戲是和TORO貓一起放假，難得可以放假當然是出去其他地方遊玩一下。今次和TORO貓去的地方是一個以神奈川三浦半島作背景的架空小町，與大都市的感覺十分不同，是個充滿民家和小商店的平靜地方。這樣的地方最適合旅行和休息的了，加上TORO貓的好奇心很強，在小町之中四處走走隨時會有不錯的發現呢! 於遊覽的時候，玩者不單止可以和TORO貓談天說地，而且可以在TORO貓的說話之中得知牠對什麼東西有興趣。有時候牠會提議玩者去另一個新地方，但是TORO貓說的話比較難明的……（貓語？）在旅程之中多一點與TORO貓溝通，絕對會有特別的東西發現。

日與夜也和TORO貓一起

出外旅行是需要乘火車的呢，目的地是遠一點兒的地方來。在這幾天開始便和TORO貓一起渡過假期，而TORO貓也第一次到其他地方遊玩的啊，一起看看世界是這麼大。在火車中可以看到窗外的風光，吃便當和在車廂中走走。在假期我們是住在旅館之中，到處也是悠閒的感覺，路邊等待吹乾的衣物、傳統風格的糖果店、寧靜的神社、還有拉麵店……當然還有風景美麗的地方是值得一遊。在朝早、中午和夜晚，四周的景物也不一樣，不可玩太晚的呢，9時前回去旅館才行。與TORO貓遊覽的時候，可以在町中遇到其他POKEPI呢! 至於怎樣才可以找到他們，便要留意TORO貓的說話了。

我們住的是傳統和式旅館來。







町中的早、午、晚……



火車之中開始了今之的旅程。



問問TORO貓可以知道許多東西。



寧靜的小町感覺十分悠閒…



對事物有好奇感覺的TORO貓！





真·三國無雙 2

發售日前最新情報!!

期待度極高的作品《真·三國無雙 2》將於 9 月 20 日面世，現在就讓我在發售之前替大家再來一次更新、更深入的介紹吧。

VS Mode

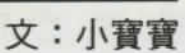


這個就是各玩家熱切期待的對戰模式了！在本模式中會以上下分割畫面的方式來顯示兩位玩者的遊玩畫面。玩者可以選擇自己喜愛的武將及場地，然後和朋友一較高下！而對戰是以三對三的方式來進行。另外的兩名角色將會以電腦擔任。而電腦會選用甚麼角色則完全是隨機選擇的。運氣也是實力之一吧！



GAME PLAYERS GAME·DATA

機種：PS2
生產商：KOEI
售價：6800 日元預定
容量：DVD-ROM
記憶：MC2
發售日：9 月 20 日
遊戲類型：ACT



文：小寶寶

全遊戲模式介紹

無雙 Mode

這個就是本遊戲的主要模式。玩家可以在眾多角色中選出一個，然後依著各人劇本來參加不同的戰役。基本上都是以史實的故事作為流程。在前作中，每個陣營的角色都會有八個關數，但在今集中加入了南蠻等新的板圖。究竟在今集中關數會如何呢？而用同陣營的角色又會不會有不同的戰鬥呢？

Free Mode



顧名思義，這個就是可以讓玩者自由遊玩的模式。玩者可以從所有可使用的角色中選出一個，然後選擇不同的關卡來遊玩。亦即是說，玩者可以使用某角色來大舉消滅自己的軍隊！這種感覺在正式的遊戲中可是不能領會的哦！而在 Free Mode 及無雙 Mode 中均可以使用二人合作的形式來遊戲。

Challenge Mode

Challege 即是挑戰。沒錯，在這個模式中，玩者可以使用自己喜愛的角色，來挑戰不同的遊戲極限！在這裡共有「斬合」及「神速」兩個項目，現在就看看些甚麼吧。

- 斬合 ~ 面對無限的敵人們，以千人斬為目標！



在這個項目中，玩者要以體力降至零之前，將目前的敵人擊倒，愈多愈好。敵人會不斷的從四方八面的湧進來，你有信心達到百人斬，甚至千人斬嗎？

- 神速 ~ 受盡重重圍困，要速戰速決！



在這個項目中，角色一開始便會被敵人所圍困。玩者需要在最短的時間內將敵人全部清除。當然，自己的安全也不能不顧。

初期可使用人物確定！

在今作中的初期設定中，總共有九位角色可以讓玩家使用，分別代表著三個不同的勢力來出戰。現在先看看有哪幾位吧。



魏：


夏侯惇


張郃


典韋

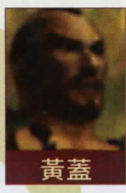
蜀：


關羽


趙雲


張飛

吳：


黃蓋


周瑜


孫尚香

使用前作的儲存資料可以使用更多武將！



◆ 你可有留下之前的儲存資料嗎？有的話就可以多用一些人物哦。

在之前幾期的介紹中已經透露過，如果在Savecard中有著前作的資料的話，就可能會有多些人物使用。現在終於確認了！！如果使用了前作資料的話，初期可使用的人物可增至十五個之多！但可使用人物和之前的儲了的人物並沒有任何關係，出場的都是已定的人物。至於加入了的人物，現在只知道其中三位，還有哪三位是甚麼人物嘛，就要等進一步的資料了。

使用了前作資料便可使用的人物：


甄姬


魏延


陸遜

追加遊戲要素

真・無雙亂舞～絕處逢生的一發

這是必殺技「無雙亂舞」的強化版。當角色的體力低至「見紅」(約只剩下五分一以下)時，而無雙計也滿的時候便可以使出。真・無雙亂舞比原本的無雙亂舞了攻擊力大幅上升了外，時間也增長了。這樣便可以在困境中殺出血路來。



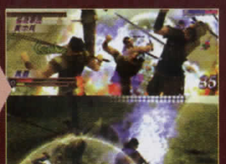


激・無雙亂舞～華麗異常的攻擊

必殺技「無雙亂舞」的二人合力版。在二人合作模式時，只要兩位角色的無雙計都滿的時候，而也在一定距離以內，同時間輸入指令便可以使出這幻之合體技！當使出的時候兩位角色都會被雷包圍著，使出最強的必殺攻擊。







稱霸大地不可缺少的道具及武器

在無雙Mode及Free Mode中將特定的武將擊倒，或是打破版圖中的木箱、壺等物時，便可能會有武器及道具的出現！而這些東東將可影響各武將的能力的，看來要征服大地也必需找得神兵利器呢。

武器及道具對角色的影響

- 攻擊力 及 攻擊範圍

武器最重要的兩個數值：攻擊力和攻擊範圍現在會因為裝備的武器不同的增減。即使是同名的武器都可能有著不同的數值！要好好搜尋強勁的武器了。

- 攻擊次數

在原有的設定中，最大的攻擊次數只是四次。但是在空中追擊的Charge Drive最大攻擊次數卻會因武器而改變！

- 其他的屬性值

除了攻擊方面的數值以外，道具更可以增減角色的其他屬性，例如攻擊力、防禦力、跳躍力等等。而一個武器或道具所影響的屬性可能是多個呢。

- 補充用的道具可以留下來！

在戰場上找得到的「即食」物品在前作中只可以在戰場上停留一瞬，但在今作中的停留時間大幅增長了！這樣可會改變戰略嗎？

◆ 武器只可以裝在同一種類的武將上，例如趙雲只可以用長槍。

馬 - 騎乘系統

在本作中，馬也有著能力的設定。其中包括了速度、強度等等設定。而武將也要有一定的能力值方可以乘上等級高的馬。如果武將的能力比馬低的話，是會被馬兒摔下來的...







◆ 看！大將夏侯惇的洋相！

決戰前的短片也大幅改進

在前作中，每戰前也會有一條短片來交代劇情。而在今作中除此以外，不同的勢力即使在同一戰役時，也會有著該方面的獨有片段！譬如說在赤壁大戰中，魏、蜀及吳的短片也會有所不同。



在PS和PS2上推出過一系列動畫AVG遊戲的「PRODUCTION I.G」，將會在年尾推出另一套全新感覺的AVG遊戲——《SURVEILLANCE監視者》。這套作品的最大特色，是它會有多段動畫以REALTIME的形式同時進行，玩者每一刻都要留意多個螢光幕上的故事發展，並要果斷地作出決定……你有信心成為一眼關七的「監視者」嗎？

GAME PLAYERS GAME DATA

發售商：SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
售價：5800日圓
容量：DVD-ROM
記憶：未定
發售日：12月發售預定

PS2／AVG

除了看之外還可以「介入」的AVG

SURVEILLANCE 監視者™

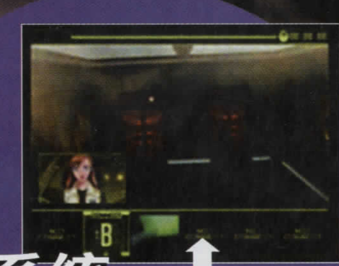


A ALL-ROUND SURVEILLANCE ANALYSIS SYSTEM USING CUTTING EDGE PICTURE ANALYSIS TECHNOLOGY CARRIED OUT WITH A NUMBER OF SURVEILLANCE MONITORS. THE MERIT OF APPLYING THE SYSTEM TO OUR SPECIAL



TASK FORCE IS IT ALLOWS US TO DISTRIBUTE INFORMATION AT ALL TIMES TO EACH OF OUR MEMBERS,ALLOWING THEM TO COPE WITH EVEN UNEXPECTED SITUATIONS QUICKLY AND APPROPRIETELY.

【サーヴィランス】





主畫面隨時隨地可以轉換，考驗玩者的應急能力

自己找出可疑的影像分析的新感覺系統「SURVEILLANCE SYSTEM」

這個遊戲的主題，是要玩者成為一隊反恐怖份子特殊部隊的隊長，在一邊與恐怖份子作戰的同時，玩者還要分析現場的影像，找出事件的真相。作為部隊的隊長，玩者不須要親自落場戰鬥，你的工作是透過裝置在現場的各個攝影機進行「監視」，分析得回來的情報後，再向戰鬥隊員下達命令作戰。而協助玩者進行「監視」的，是一個設有多個螢光幕，可以同時顯示多個現場狀況的閉路電視系統——「SURVEILLANCE SYSTEM」。玩者的分析能力，將直接影響到在現場作戰同伴之安危！

故事及登場角色介紹

遊戲故事發生在近未來之世界，在西曆2053年，人類的文化發展繼續一日千里，但暗地裡，也有不少脫離了倫理常規的研究在進行之中。而這些研究，許多都有恐怖組織「NEO・CLIGHT」在背後支持。隨著地球和火星之間的定期直航服務「SPACE PLAIN」投入服務，一個半官方半民間的反恐怖份子組織「SHADOW SWORD」也於這時成立。這組織的隊員全都擁有專門知識和技能，而且擁有最新型的監視系統「SURVEILLANCE SYSTEM」，他們的實力和成效是全世界人類關心的焦點。



冷靜沈著的隊長
木神悠輔

特殊部隊「SHADOW SWORD」的隊長，是本遊戲的主角（也即是玩者的分身）。他擁有冷靜的性格和靈活的頭腦，能夠在各種情況下作出正確判斷，因此被推薦為「SHADOW SWORD」的隊長。在作戰時他不會直接參與其中，而是作為OPERATER透過「SURVEILLANCE SYSTEM」分析情報，指揮隊員作戰。他優秀的指揮能力得到各隊員之信賴，但同時他也有比較頑固的一面



實際執行任務的軍人
NED HARDY

負責在現場上實際進行作戰的行動隊長。擅於擔當前線作戰的工作，並擁有在任何環境下都不會退縮的意志。除此之外，他的情報收集能力、分析力、判斷定和行動力都極之優秀，因此和木神同樣是部隊的支柱。他出身於美軍陸軍，以前曾在軍人學院中執過教鞭，不過「SHADOW SWORD」欣賞其實戰經驗而招攬了他加入。

其他登場人物

在《SURVEILLANCE監視者》中，除了上述的三人外，還有許多充滿魅力之角色登場。而且不論是那些人物是敵是我，他們全都有詳盡的背景設定。令這遊戲的真實感大大提高。另外，如果對遊戲中的人物進行分析，玩者還可以在資料庫中看到人物關係圖！



「SHADOW SWORD」的醫師MILIANA，精通遺傳因子治療，是個徹頭徹尾的學者



玩者在穿梭機上遇到的少女RINO。她自少已將自己的感情封鎖，很少和別人說話



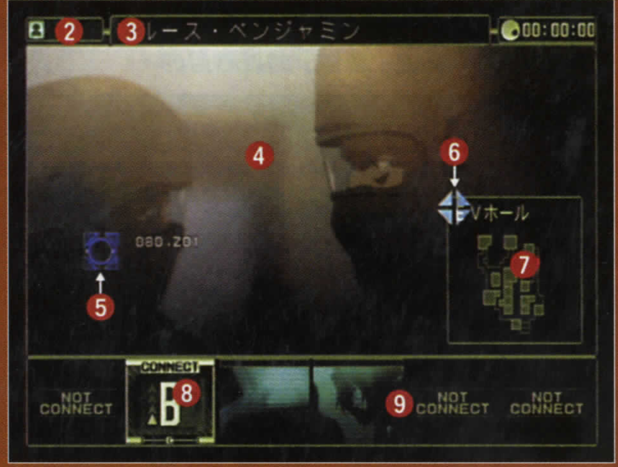
輔助木神作戰的導航員
TIM LAUPER

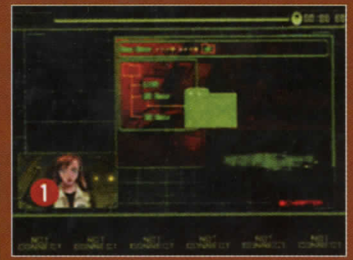
擔任導航員的TIM LAUPER，她的工作是軌道STATION中操作資料庫。經過木神分析過的資料，會透過這資料庫傳達至現場上各個隊員處。至於在作戰時，她則會負責通訊、聯絡的工作。當現場的狀況有任何變化的時候，她便會第一時間向玩者報告。而且她還會為玩者作出各種助言，令遊戲進行更為順利。

遊戲系統

在這部份筆者會為大家介紹「SURVEILLANCE SYSTEM」的最大特徵——影像分析機能。玩者能不能成功完成任務，和能否善用這個系列有直接的關係（應該說，不懂用的話根本就過不了關）。對本遊戲有興趣的朋友一定要留意了。

主畫面完全解剖！





1 CALL WINDOW —— 在這小視窗中TIM會出現向玩者提供各種各樣的情報，簡單點說即是「HELP（說明）」機能。當玩者沒有進行監視的螢光幕狀況出現變化，TIM也會第一時間透過這視窗告訴玩者，所以大家一定要留心她的說話。

2 類型顯示 —— 左上角這小小的格子，會顯示現時玩者分析中的東西的類型，例如是人物、物件或者是武器等。當中一些過關必需的情報，在這處會以「！」符號顯示出來。

3 INFORMATION WINDOW —— 顯示現時分析中的事物之名稱。一些重要的名字，玩者最好要記在心裡。

4 主螢幕 —— 這便是現時玩者主力監視的螢光幕。

5 目標游標（已分析）—— 玩者曾經分析過的目標，在它上面會出現這形狀的游標，代表沒有必要再次分析。

6 目標游標（未分析）—— 可以進行分析的目標會由電腦自動顯示出來。另外如果同時間有多個目標出現的話，玩者可以自行選擇分析的次序。

7 地圖 —— 現場的整體圖。平時它是隱藏起來的，但玩者可以隨時按掣令它出現。

8 CONNECT MARKER —— 顯示了主螢幕現正在顯示哪一個攝影機的影像（在這個例子中是MONITOR B）

9 小螢幕 —— 「SURVEILLANCE SYSTEM」最多可以同時顯示六個監視螢幕，主螢幕以外的影像，玩者仍可以在這些小螢幕中確認得到（但會沒有聲音）。至於顯示了「NOT CONNECT」的，則代表未有攝影機與之對應。

遊戲流程一例

「實際上這遊戲是如何進行的？」讀到這裡，大家可以仍然一頭霧水。在下面，筆者會以一個救出人質的任務，去示範如何同時利用數個螢幕去解決事件。

MONITOR A	MONITOR B	MONITOR C	MONITOR D
			第一幕：在作戰開始後不久，各個螢幕仍然十分平靜。恐怖份子未知道「SHADOW SWORD」已經入侵。在MONITOR B中玩者會發現一名目標，對他的武器和特徵進行分析吧！至於MONITOR D在這時候仍然未設置好。
	第二幕：在MONITOR A可以發現自己部隊的隊員。而從MONITOR C中玩者發現恐怖份子開始集合起來，相信隊員已被發現了。MONITOR D在設置成功後，它開始向玩者提供影像。在這裡出現了大量目標，立即進行分析吧！		
第三幕：MONITOR C附近發生激戰！如果玩者之前已經完成了分析的工作，隊員應有充足的準備去應戰，要突破不會太過困難。至於MONITOR D附近突然出現了大量恐怖份子，相信人質便是位於該處，盡快分析出人質的正確位置吧！			
		第四幕：在各個MONITOR中都可以見到隊員在掃蕩恐怖份子。而在MONITOR D中終於發現了人質的蹤影。不過玩家不可以大意，因為在這時候仍有可能出現新的目標，不分析的話隨時會令任務失敗！	



GAME PLAYERS GAME·DATA

發售商：SCEI
售價：5800 日圓
容量：DVD-ROM
記憶：41KB
發售日：10 月18 日

PS2/AVG

TEXT: KACHUN

げんしのことば 原始人語言

太空船因意外流落小島，島上雖然有人居住，但要跟島民溝通，就只有用一種他們明白的「圖形文字」；究竟主角能否離開小島，返回自己的惑星呢？上述的就是PS2遊戲『原始人語言』的遊戲目的。

用圖型跟「外星原始人」溝通？

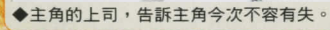


◆主角「外星人」

◆NAVI

單單從遊戲名字，大家未必猜到這個叫『原始人語言』的PS2遊戲其實是個交談式冒險遊戲〔AVG〕。遊戲講述玩者所飾演的主角「外星人」，在一次任務途中，太空船因意外被逼降落在一個不知名的小島上。小島其實是有人居住的；可是，島民所使用的是一種比像型文字更原始的「圖形文字」。所謂「圖形文字」，其實就是將一些簡單圖案，通過互相組合，拼湊成一些可供溝通使用的簡單句子。為了離開這個孤島，主角必須學懂跟島民們溝通；不單要理解他們所說的話，還要通過組合圖案，表達自己心中的意思。





◆主角的上司，告訴主角今次不容有失。



◆一次意外，令「外星人」流落小島。

雞同鴨講！有無人幫到我呀？

大家可能會問：「我未必懂對方的意思，又不知道對方是否明白我的意思，點樣玩呀？」唔使擔心，本作內完備的遊戲系統可以幫到您。在遊戲內，主角身邊會有一個叫「NAVI」的機械人同伴；他的作用原本是紀錄主角的一舉一動，發現出錯的話便向主角所屬的公司報告的，但由於它內藏有關小島所用的語言資料，對於流落小島的主角便變得非常有用喇。在主角跟島民對話的過程中，「NAVI」會為主角提供各種提示，令玩者明白島民的意思；同時，它亦會為主角解釋「圖形文字」的組合方法，令主角可以跟島民溝通。



◆這女孩在說甚麼呢？

◆「NAVI」會向玩者解釋「圖形文字」的意思和用法。

除了「NAVI」以外，在主角與島民交談的時候，畫面正下方會出現一條長度不一的圖案欄；當欄內所有圖案變成「笑臉圖案」時，即表示對方已完全明白主角的意思。

《圖形文字ABC》

以下先為大家送上部份從遊戲一開始便可以使用的圖形文字及其組合例子；在遊戲時，大家可以依據「NAVI」的意見當提示般推測圖型的意義，可使用文字的變化自然會不斷提升。

圖案文字



肯定
笑面圖案表示「肯定」，可當說話中「是」、「同意」等使用。

否定
苦面圖案表示「否定」意思，在遊戲內當「不是」等使用。

食物
肉塊圖案表示「食物」；遊戲內亦有「魚」、「美味」等圖形文字。



島
一隻蛋壓在山上的島形圖案，表示主角目前正身處的小島。



天空
表示「天空」的圖形文字，在遊戲內亦引伸解釋為「宇宙」。

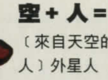


發號
於發問時使用，作「XXX嗎？」解；亦可用作表示「不明白」的意思。

詞語組合







空＋人＝
〔來自天空的人〕外星人



家＋島＝
〔島上有家的地方〕村

句子組合



搜尋＋魚＝
尋找魚兒





肯定＋外星人＝
我是外星人

學新「文字」、找燐光石！

學習任何一種語言，都是工多聽、多講、多看，學習「圖形文字」也不例外。在本作內通話與島民對話，可供主角使用的「圖形文字」將會不斷增加，而說話的變化自然亦不斷提升啦。



◆可供使用的「圖形文字」不斷增加。



◆對方好像已開始明白主角的意思了。

正如一開始所講，玩者在本作內的最終目標讓主角離開這個不知名的小島、返回屬於自己的星球；而當中的關鍵，就找回作為太空船能源的燐光石喇！在緊急降落時，燐光石便飛散到島的四周，不少更被島民收藏起來；玩者的任務，就是通過對話，打聽有關燐光石的下落，期望有朝一日能夠重返家鄉。

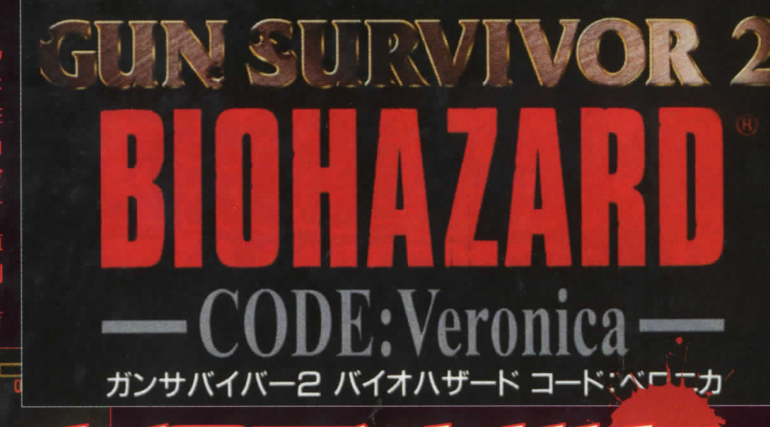


◆沒有燐光石的話，就不能返回家鄉。



大受歡迎《BIOHAZARD》系列，其中一套名為《GUNSURVIVOR 2 BIOHAZARD CODE: Veronica》的第一身射擊遊戲，將會由街機移值往PS2上，而作為第一身射擊擁有很高的自由度，角色能任意移動，加上在地圖上收集所有的重要寶物，然後找出BOSS所在，並且擊倒BOSS後既可完成該STAGE。此外，本作遊戲模式除了有移值街機作品的ARCADE模式，還加入了在PS2中原創模式DUNGEON模式。

TEXT:小吉



喪屍再度橫行

GAME PLAYERS GAME DATA

機種：PlayStation 2
發行商/製造商：CAPCOM
遊戲類型：STG
發售日期：11月發賣預定
售價：6800日圓
容量：CD ROM
記憶：未定

連GUNCON2版本售9800日圓



第一身射擊的《GUNSURVIVOR 2 BIOHAZARD CODE:Veronica》

對應GUNCON2

《GUNSURVIVOR 2》對應便利的GUNCON2，對於進行遊戲時更加方便，相信要真真正正地享受本遊戲，GUNCON2便絕對少不了。如果購買遊戲連GUNCON2的套裝的價格為9800日圓。



遊戲會給玩者選用控制器種類

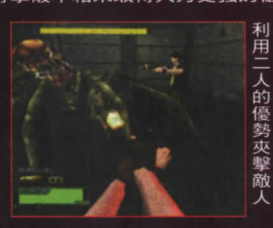
遊戲模式

ARCADE模式

在ARCADE模式中，玩者可以在PS2上再次感受在街機中的樂趣，本模式的其中一個特點，是當玩者選擇了一個角色使用後，便雖要和另一拍擋合作進攻，如一個進行掩護，而另一個則上前進行突襲，或在兩個處於適當位置進行夾擊，遊戲中亦可擊破木箱來取得火力更強的槍。



過場畫中，從中可以得知故事的發展



利用二人的優勢夾擊敵人

DUNGEON模式

這是PS2中的原創模式，遊戲中會出現分別有洞窟、時計台等等多款的迷宮，在不同的STAGE中也有不同的任務，如在指定時間擊倒所有敵人及後成功逃脫等，但在進行任務時一定要小心今作新加入的陷阱，它們將會滿怖各迷宮內。當正式進入任務前必須確定任務的內容及留意可能有陷阱的地方。此外，遊戲中連續擊倒多名敵人是會獲得額外獎分，還有其他不同的獎分項目。

玩者的角色



CLAIRE REDFIELD

本遊戲的女主角，亦是原作《BIOHAZARD CODE:Veronica》的主角，好奇心旺盛，為了找尋她的兄長下落而進行冒險。

STEVE BURNSIDE

他與父親一同被困在孤島的牢房中，後來他與Claire相遇並合作，對於自己的能力充滿自信，但行動時往往過於魯莽。



▶玩者可以自由選擇所用的武器

▲今作新加入了陷阱，不想一命烏呼便要小心

◀同樣是今作新登場的「火箭發射器」，這可是《BIOHAZARD》系列中威力最強的武器啊！

電鐵再啟動

ももたろうでんてつばってん 桃太郎電鉄X 九州編もあるばい



GAME PLAYERS GAME DATA

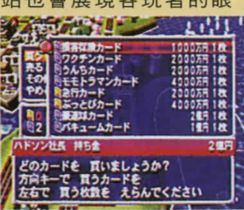
機種：PlayStation 2
發行商／製造商：HUNSON
遊戲類型：ETC
發售日期：12月發售預定
售價：未定
容量：CD-ROM
記憶：未定
對應ANALOG 控制器／對應多人遊戲用ADAPTOR

踏入21世紀後，《桃太郎電鐵》（下文簡稱為《桃鐵》）系列終於推出最新作品《X》，而《X》另一含意是本系列的第10部作品，而《桃鐵》其實已經有13年的久遠歷史，長久以來亦有一群忠實的支持者，加上本作首次採用3D立體地圖，實在值得各位玩者期待，現在就為各位介紹更多有關《桃鐵X》的資料。

這是21 世紀的《桃鐵》

《桃鐵》首作是在88年12月於「紅白機」上推出，之後於20世紀於不同平台上推出了其餘8個不同版本，而本作是21世界及「PS2」上首集《桃鐵》，而本作除了首次採用3D立體地圖外，還會加入九州的地圖，如太宰府、鳥栖、佐賀、久留米等九州車站也會展現各玩者的眼前，車站內還會加入各地的獨特名產品及EVENT。此外，畫面絕對比之前的作品華麗得多，在銀河鐵道上行走更可看見地上的景物和鐵道。

◆成功到達了目的地，受到熱烈歡迎外，還有一大筆獎金啊！



◆大家可知道善用卡片是致勝重點之一嗎？



◆《桃鐵》系列首次使用3D立體地圖



◆這不是石垣島嗎？不知可否到沖繩去呢？



◆看！列車在空中移動啊！這是使用銀河鐵道卡後，列車於銀河鐵道中移動的情景



◆看看地圖上太宰府、鳥栖、佐賀、久留米等九州車站

恐怖貧乏大王誕生10周年

由貧乏神所變身而成的「貧乏大王（キングボンビー）」，早於91年於「PC ENGINE」推出的「超級桃鐵2」中登場，此時已成為系列史上的最強最惡之角色，既然是「邦比大王」已誕生了十年之久，於《X》中的威力當然是有增無減，當牠出現時各位還是好好祈禱不要在自己身後吧！否則即使有千億身家，也可能在一剎那間化為烏有。如果不幸遇上，便快快令他跟隨其他玩者了，而舊有方法是只要在鐵路中遇上其他玩者便可。

海怪登陸

千萬不要小看本怪獸的威力啊！當牠登陸時，於車站內的物業隨時會遭到殘酷的破壞，到時可能只餘下一片荒地而已……



◆在海中有一怪獸出現……



◆各位注意！怪獸經已登陸

地獄鐵路！？



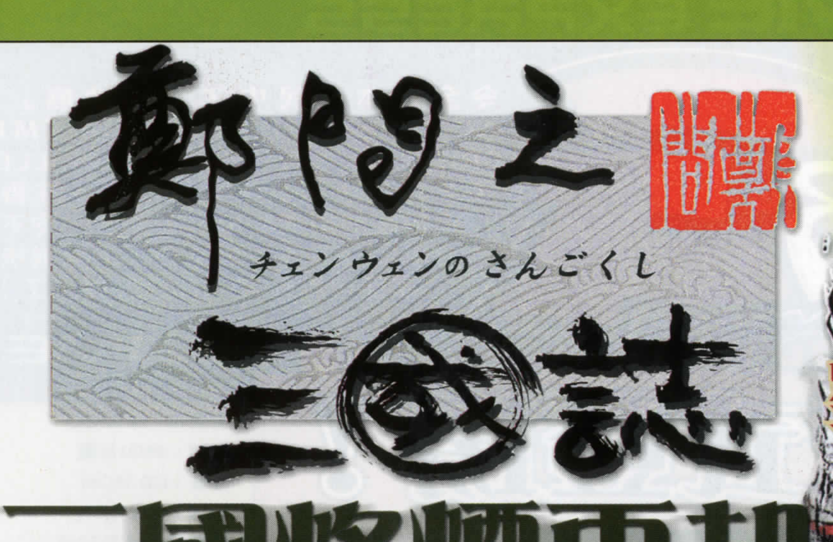
◆為何每一步也是紅色的格，錢錢全都被吸走了，嗚嗚……！

這兒充滿了陰森恐怖，而且每一步也是紅色的格，真的猶如地獄中的鐵路，到底怎樣才會來到這兒，又怎樣才可離開這兒呢？

最新的凶惡角色

本作除了一如以往般繼承了《桃太郎電鐵》系列中所出現的凶惡角色外，還加入了一個新凶惡角色，此凶惡角色會的名字是甚麼？同時他的廬山真面目又是如何呢？現在一切仍是一個謎。

＊遊戲畫面尚在開發中



三國烽煙再起

GAME PLAYERS GAME DATA	
機種	PlayStation 2
發行商/製造商	GAME ARTS
遊戲類型	SLG
發售日期	11月1日發賣預定
售價	7800日圓
容量	CD ROM
記憶	397KB



劉備

呂布

本遊戲的其中一個賣點是鄭問所描繪三國時代各名將的英姿。三國時代的中國大陸四周烽煙四起，先有張角所帶領的黃巾賊作亂，然後是董卓暴政橫行，及後有奸雄曹操掘起，加上其後赤壁之戰和魏、蜀、吳三國爭天下等悲壯歷史點滴所形成的就是三國誌。在《鄭問之三國誌》中同樣非常講求戰略要素，必須平外安內，慢慢走向統一大陸之道。

遊戲中可選的5個時代

190年冬 洛陽炎上

奸臣董卓唯求享樂，不但利用及挾持皇帝的權力，還視百姓如草莽，殘酷統治其下領土，加上嚴苛稅收，導至人民生活困苦。使各地諸侯大為不滿，組成反董卓聯軍。

200年冬 官渡之戰

董卓死後，曹操代為保護皇帝為名，挾天子以令諸侯為實，袁紹有見及此，出兵攻打曹操，兩軍於黃河兩岸對峙，本來曹操軍不到袁紹十分之一，但曹操善用人才，與袁紹不識用人之道相比下，戰局出現了突破性發展……

208年冬 赤壁之戰

曹操擊破袁紹後，河北及中原已完全支配，氣勢磅礡，而下一個目標乃軍事要地荊州，不善水戰的曹軍於赤壁一役大敗由周瑜所率領的劉備、孫權聯合軍，在整個過程中，孔明的實力亦漸漸被周瑜見識到。

219年夏 漢中王劉備

劉備擊破劉璋奪取漢中一帶，使勢力大增。此時，劉備軍中正是人才濟濟，即使來襲的曹操軍亦不敵而回。劉備及孔明都相信有望可復興漢室，但……

228年冬 出師上表

劉備死後5年，孔明為了北伐魏帝，雖然多次接近成功之際，但都因為一些意外至失敗而回，在不斷戰事下，人民生活更見痛苦，最後一統江山的亦非魏、蜀、吳三國，而是……

戰略重視

遊戲中是以一個季節作為行動回合，玩者可以命各武將執行都市、人事、外交、計略、軍事、移動，在軍力調配上必須要保持足以防守鄰國侵略有餘的兵力，否則便成為他國侵略目標了。當進入戰鬥時，無論是出征他國或防守來襲敵軍也可以選擇出擊武將，而武將的知力及戰力在場上同樣重要，所以廣納人才亦是遊戲的勝利之道其一。



當遇上災害的事件時，必須小心應變和觀其損傷



作戰時可使用奇襲等進攻方法

呂布鬥張飛，三國史上最精彩的一幕劇鬥

曹操

關羽

諸葛亮

孫權

張飛



夏侯惇

董卓

小喬



TEXT：時雨

MR. DRILLER G
ミスタードリラーグレート

家用版正式登場！

令全日本機民中了「掘地癮」的ACTION PUZZLE遊戲《MR. DRILLER》，其最新版《MR DRILLER G》已經決定了移植至PS上！在香港這遊戲的街機版出貨量極少，令不少DRILLER迷失望不已，不過很快大家便可以在家「日掘夜掘」了！

GAME PLAYERS GAME DATA

發售商：NAMCO
售價：4800日圓
容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK
發售日：11月22日
PS／PUZ

遊戲基本玩法

玩者在本遊戲的目標非常簡單，便是不斷地向下掘、向下掘、向下掘，直至到達終點為止！注意相同顏色的方塊有互相黏著的特性，而當有四個或以上相同顏色的方塊黏著時便會自動消失，隨時還會引發起連鎖！小心不要被上面掉下來的方塊壓扁了。在途中玩者還要取得那些裝著空氣的膠囊，以補充失去了的氧氣。遊戲規則雖然簡單，但卻非常考玩者的反應和智慧，而且中毒性極高，令人欲罷不能！



單人模式「MISSION DRILLER」，只要掘到終點即可過關。如果玩者成績優秀，更可以取得「MR DRILLER」的稱號！有四個難度可供玩者選擇



地底深度是「無限」的「宇宙STAGE」，玩者最多可以掘到多少米？

兩人同時玩的「DRILLER RACE」，目標是鬥快到達500米！這模式中不會出現任何輔助ITEM，是純粹考驗玩者技術之模式



HORI TAIZOU
SUSUMU的父親，在以前曾單獨解決過許多事件的英雄DRILLER。他掘地的速度是整個遊戲之冠，但空氣消耗量也非常驚人，只適合上級者。



HORI ATARU
SUSUMU的哥哥，數年前他因為和TAIZOU鬧翻而離家出走。現在他的身份是非法執業的DRILLER。他的橫向移動力和空氣消耗量都非常高，是上級者用角色。



HORI SUSUMU
本遊戲的主角，也是世上最接近「MR DRILLER」稱號之少年。性能非常平均，適合中級者使用。

登場角色一口氣增至六人！

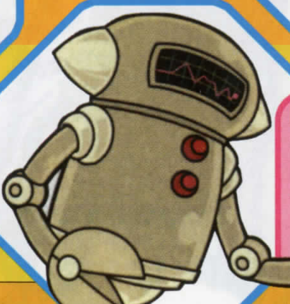
和以往的《MR DRILLER》不同，今集玩者可以選擇的角色增加至六人，而且各人的性能都有分別。玩者應根據自己的實力，去選擇適合自己的DRILLER。基本上，初心者應選擇有較多「保險措施」的角色，而上級者則應使用行動快的，以縮短爆機所需之時間。





ANNA
視SUSUMU為勁敵的少女DRILLER。她的移動速度比SUSUMU高少許，但空氣的消耗率也較高。適合中級者使用。

PUCHI
SUSUMU家中養的狗，能夠像人類般說話，也懂得做家務的天才犬。牠可以向上跳兩格，因此不怕被困在方塊陣之中。適合初心者使用。

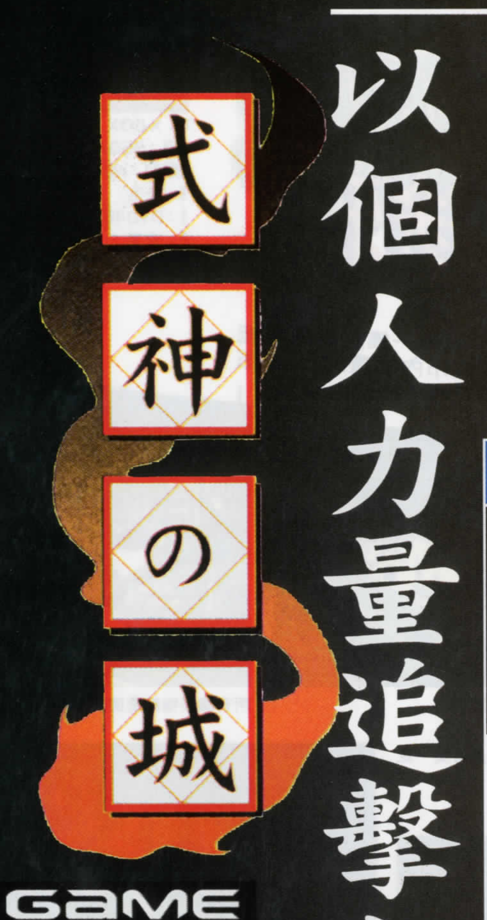


HORINGER Z
試作型掘地機械人，它為了使自己的AI更似人類，現正住在ANNA家中。它有被方塊壓中一次也不死的特性，非常適合初心者使用。

新登場角色?! 暗黑DRILLER三人眾



一直以來在《MR DRILLER》系列中都沒有出現過奸角，但在PS版的《MR DRILLER G》中，竟然出現了神秘「暗黑DRILLER三人眾」！！他們和SUSUMU到底有何關連？難度是有新的原創模式？實在令人期待！



以個人力量追擊犯人

在街機即將推出的縱向射擊遊戲——《式神　城》將會移植至仍未發售的X-BOX之上。五位擁有特殊能力的精銳人物都同樣為了調查連續殺人事件而出動。以強勁「式神攻擊」等射擊驅使下，將阻撓前行的魔物消滅。

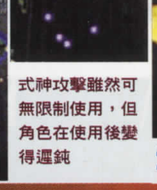




分開使用不同！

玩者被敵方攻擊擊中時，都會令體力減少。當體力被減至沒有時，就會即時GAMEOVER。在攻擊和防禦同時需要時便要使用特殊攻擊。至於威力大的「式神攻擊」則可以無限制使用。

式神攻擊



式神攻擊雖然可無限制使用，但角色在使用後變得遲鈍





連續取得道具時，亦可以獲得更多

以道具提升威力

當敵方受到攻擊時，會有道具出現，而取得規定數目以上的道具，角色的攻擊能力便得到提升。相反，受到敵方的攻擊則會令攻擊力下降。如果連續取得道具，更可以快速地提升。

近距離攻擊

在這遊戲中，可以在接近敵人和子彈的情況下進行攻擊就可以令積分以高倍率增加，這便是「TENSION BONUS SYSTEM」。



GAME PLAYERS GAME DATA

機種：X-BOX
發售商：Alfa System
遊戲類型：SLG
售價：未定
容量：DVD-ROM
記憶：未定
發售日：未定

玖珂光太郎

經常以電話與退休警察聯絡的少年。他令學校的內側隱藏了無數的符咒，而服從於他的是美人食人鬼——「サザエさん」。在事件之前，他是利用符咒築成的陷阱來解決惡靈的戰法。

Fumiko Osetta Vanstain

出生在德國，身穿黑色長袍，而擁有乘坐掃把飛行的魔女。從她那束起長頭髮和眼鏡看似文靜的女性。以太古的魔道兵器與靈障戰鬥。

金大正

他是在日本的朝鮮道士。晚上他是以複雜禮祭工作的儒道道士，日間則教小孩跆拳道，但因有一名日本人學生於事件被殺後，道場被封，而他亦開給追查犯人。他不單把乾濕褸穿在道士袍之上，而且將劍放在結他盒內。

結城小夜

四羽女体神社的巫女。使用依附在鳥居的神「也達(ヤタ)」的她是對魔戰術的專家。她是個與世界隔絕，甚至連上學都不知道的傳統日本少女。

日向玄乃丈

傳統的偵探。他所使用的武器是從外國人的武器走私中得來。為了遵守與已逝去的年幼委託人之間委託，而繼續追蹤那殺人事件。他是可以變身成狼的獸人。

JET SET RADIO FUTURE
在新東京隨處塗鴉

GAME PLAYERS GAME·DATA

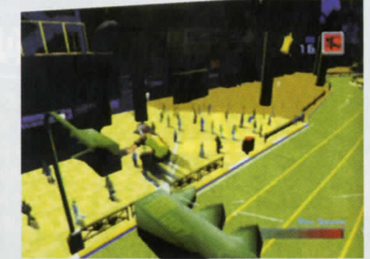
種：X-BOX
商：SEGA
戲類型：ACT
：未定
：DVD-ROM
：未定
日：預定 2002 年 2 月 22 日

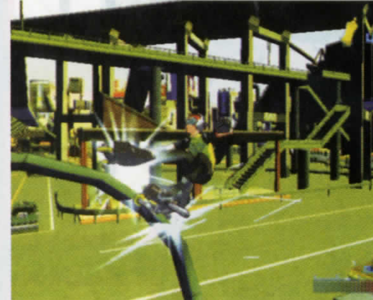
TEXT: MARKS

在上年的6月於Dreamcast上發售的動作遊戲——《JET SET RADIO》的新一集將會與機能最高的X-BOX於日本同日發售。當中以In-Line Skake於街道中奔馳，同時在市內繪畫圖案(隊伍的代表圖案)。今次最新一集的舞台將會以現實東京不同的虛構都市「TOKYOTO」。


依著牆壁上橫行


小心路中心行駛的車輛


從交通燈上面過馬路!?

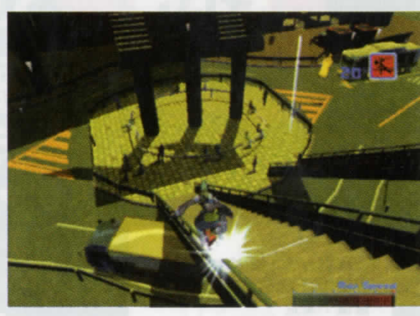

所有建築物都是使出花式的道具

新動作「垂直GRIND」

利用建造物上的水渠、天橋的扶手位都是作為使出花式的道具，而今次在扶手上滑行時更會有火花的特殊效果。在X-BOX中，將會加入垂直滑行的新動作，隨時可以從地面垂直滑行上牆壁、燈柱等。

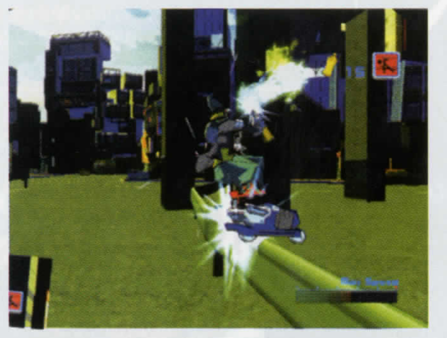


這樣的垂直滑行是不是需要一定的速度才能做到


鞋底擦出火花來了

圖案完成為目的

遊戲的目的是自己隊伍的徽號畫於街道之內。一方面，避過妨害玩者繪圖的警察追擊，另一方面又需要利用取回來的噴漆於牆壁等繪畫圖案。




在防撞欄等上面滑行時，小心平衡所帶來的失速

圖像大幅上昇

今集因機能而圖像得到大幅度提升。從背景圖像看就可以一目瞭然了，與Dreamcast版相比，可以見到更遠的風景。


Dreamcast版


望向遠處時可以見到很多建築物，但是移動的範圍會不會很廣闊

高級技術

使出In-Line Skake各式各樣的花式是這遊戲的魅力所在。可以利用簡單的操作做出華麗的花式，而且更可以自由地將多個花式連續使出而造成不同的組合。


利用轉身增加速度是做出花式組合的先決條件之一

從天橋上跳下便可做出不同的花式組合，但要小心著地的車輛

在Dreamcast發售而得到好評的冒險遊戲——《SONIC ADVENTURE 2》將會移植至GAMECUBE上。主角SONIC又要為阻止Dr. EGG的野心而戰，但對方今次多了一個與SONIC同樣是HEDGEHOG的SHADOW，到底SONIC又能否順利達成目標呢？ TEXT：MARKS

SONIC ADVENTURE2 for GC

完全表現超音鼠的速度

GAME PLAYERS GAME・DATA

機種：PlayStation 2
發售商：ATLUS
遊戲類型：RAC
售價：未定
容量：DVD-ROM
記憶：未定
發售日：預定10月





SONIC無論受到多少錯折，都會繼續前進

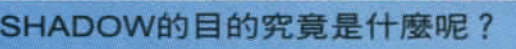
SONIC，你還在散步，不是要阻止EGG MAN嗎？



GAMECUBE版的改進

由於硬件的機能提升了，結果令到分割畫面能夠維持單一畫面時的處理能力，因此2P對戰變得非常爽快。此外，於Dreamcast版出現那30個以上的ACTION STAGE預定完全移植，而且可能因機能提高了而增加多個玩者未曾體驗過的ACTION STAGE。





SHADOW的目的究竟是什麼呢？



SHADOW沿著路軌滑下



SONIC！小心後面呀！



SONIC衝過CHECK POINT的一刻

新增元素！？

由於今次是將遊戲移植，以SEGA的一貫作風都會在移植版本中加入一些新玩意，在此我們會為大家略為介紹一下GC版的新元素。首先，HERO SIDE的SONIC和DARK SIDE的SHADOW等六個主要角色應該仍會存在，但有可能新加角色。此外，除了走、飛行、掘出等基本動作，亦有可能新增一些為GAMECUBE版設定的新動作，不過當中最大的可能性就是新增迷你遊戲。



到底SONIC在找什麼？



站在陰森的森林，到底會遇上什麼呢？



在急彎中高速移動



SONIC

世界最快的超音速HEDGEHOG。就算在《2》裡面都是被追趕著的逃亡者。不過今次又怎樣阻止EGG MAN的野心呢？



SHADOW

擁有好像SONIC樣子的黑色HEDGEHOG。擁有將時空扭曲的特殊行動的他協助EGG MAN征服世界，但是其真正的目的就不清楚。

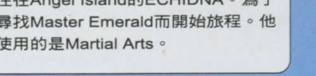


ROUGE

專門搶奪寶石的珠寶獵人。協助EGG MAN收集已經粉碎的Master Emerald碎片。



KNUCKLES



住在Angel Island的ECHIDNA。為了尋找Master Emerald而開始旅程。他使用的是Martial Arts。



在芸芸業務用足球遊戲當中，SEGA的『VIRTUA STRIKER』系列都可算是其中最受歡迎的一個；移植自最新作的『VIRTUA STRIKER 3 VER. 2002』〔暫名〕預定於明年初在GC上登場。作為『VIRTUA STRIKER』擁躉的您，今次的GC家用版相信也不會例外吧！

GAME PLAYERS GAME DATA

發售商	SEGA
售價	未定
容量	8CM 專用光碟
記憶	未定
發售日	2002 年春

GC/SPT

TEXT: KACHUN

人氣街機足球遊戲GC登場！

業務用『VIRTUA STRIKER』最新作--『VIRTUA STRIKER 3』，已決定率先在任天堂最新家用主機GC內登場，並易名為『VIRTUA STRIKER 3 VER. 2002』；究竟今次GC版在移植度方面有多高呢？

首先，原作遊戲內的所有特點，包括遊戲內容、畫面質素、以至操作系統等方面，您都可以在今次的家用版內找到；原作中豐富的球隊選擇、流暢而真實的動作、以至比前作大幅強化的操作系統等等，都會在GC版遊戲內繼續登場。此外，原作內極佳AI〔人工智能〕系統，令除了玩者控制的持球球員以外，其他球員都懂得憑自己的意志在場上走動這項特點，亦會在GC版遊戲內繼續登場。


場內每名球員都會有本身獨立的思考，絕對不是只懂「追波」機械人或「紙板球員」。


新作內球員的基本動作將會是前作的10倍，現實比賽的激烈情況將於本作內忠實重現！

GC版全新要素大公開！

移植度固之然重要，但對於花錢買遊戲的用家來說，新元素的多寡其實亦是決定是否購買的考慮要點。藉著GC的強大機能，今次家用版『VIRTUA STRIKER 3 VER. 2002』在畫面質素方面將會比原作有過之而無不及；與此同時，開發商亦為家用版注入了多個原作所無的全新元素。具體內容大致包括下列幾項：

球隊、球員數目大幅增加

GC版內的球隊數目，將會由原作的32隊倍增至60隊；每支球隊各有22名球員，令今次家用版內登場的球員總數將多達1300人以上。同原作業務版一樣，日本隊的全體球員將會以真實姓名同大家見面。


除了球隊以外，遊戲內亦提供多達10個球場供玩者選擇。



自己組成的原創球隊取勝，自然份外開心啦！


視乎個別情況，改變球隊陣式。

新增EDIT機能

系列有史以來首次加入編輯機能；在GC版遊戲內，玩者可以隨意為球員的名字、號碼、甚至球鞋款式等作出變更。此外，又可以挑選自己喜歡球員，組成一支原創的「夢幻球隊」！

陣式、戰術全面獨立化

今次GC版遊戲將會廢棄系列一貫以來球隊陣式與戰術連動的系統，並將遊戲內陣式及戰術全面獨立化，讓玩者可以自由地為球隊的陣式及戰術作個別調整。此外，玩者亦可以在比賽途中隨意更換球員，以配合本身戰術需要。


RED CARD，OFF！！！



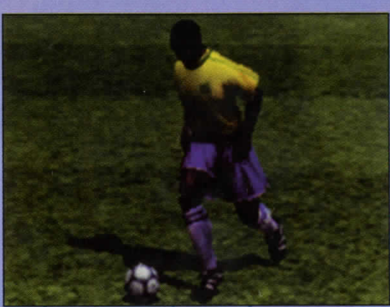
法定時間打和，只有加時再戰。


豐富的遊戲模式絕對是家用版『VIRTUA STRIKER』系列之一大特點。

多彩而豐富的遊戲模式

繼承上集DC家用版的傳統，今次GC版『VIRTUA STRIKER 3 VER. 2002』在遊戲模式方面仍然是豐富精彩！已知道的遊戲模式包括有友誼賽模式「VS MATCH MODE」、近似世界杯決賽周賽制的「INTERNATIONAL CUP MODE」、淘汰賽形式的「TOURNAMENT MODE」、聯賽形式的「LEAGUE MODE」、以至原作業務版內的隱藏模式「RANKING MODE」等，都可以在GC版遊戲內找到。

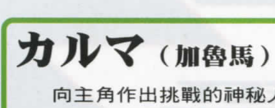

要使用或避開「越位陷阱」，必須懂得使用畫面正下方的小地圖。


連使用的足球也是與現實般相同的型號呢！

現實球例真實重現！

今集『VIRTUA STRIKER 3』其中一項最大特色，是從上集DC家用版內引入了多項與現實球例相同的比賽規則，令遊戲的戰術性和真實感大增；其中包括懲處粗野攔截的「紅／黃牌制度」、「越位條例」、以至「半場休息」等等。總而言之，無論在畫面以至內容等方面，今次的GC版遊戲都可以帶給您前所未有的真實足球感覺！

〔暫名〕



カルマ（加魯馬）

向主角作出挑戰的神秘人物，同樣以取得「Monster Master」之稱號為目標。



GAME PLAYERS GAME DATA

機種：GBA
發行商 / 製造商：CAPCOM
遊戲類型：RPG
發售日期：今冬
售價：未定
容量：盒帶
記憶：未定

TEXT: AINHO

WILD EGG

將怪物成為同伴培育起來！

主人翁

在森林中長大的少年，具有操縱怪物的潛能。他為了解救森林中的村民，而踏上了冒險之旅。

ハニぽう

主角最好的朋友，兩人在小時候經已相識，性格忠直。



主角的笛聲吸引了許多動物到來。



「ハニぽう」在戰鬥中大為活躍，與怪物戰鬥及說服對手的實力並重。

將魔王操縱之下的怪物說服成爲同伴，然後將之育成下來爲主題的CAPCOM最新公佈GBA的RPG作品「WILD EGG」，主角是一名於森林中長大的少年，具有操縱怪物的潛能，利用魔笛師交給他的魔笛去說服怪物，解救森林中居民一直以來面對著的危機，以成爲有「Monster Master」之稱號的魔笛師！

迷宮

遊戲中出現的迷宮，採用了自動生成系統，就是每次當玩者進入迷宮時，內裡的構造、陷阱，以至怪物和寶箱的位置亦會隨之而變化，令大家無論何時進入迷宮都會有著一種新鮮的感覺。主角進入迷宮之內探索的目的，除了取得各項的寶物外，最主要的就是與怪物交涉，成為己方的同伴，然後將之育成起來。如果主角身上有一種叫「星之碎片」的道具，使用後便可隨時脫出迷宮外。另外，在迷宮內不幸被敵人全滅時，雖然不會導致即時GAME OVER，但是所得的金錢會只得一半，並且之前在迷宮中所得的道具也會全失。

當遇上複數出現的怪物時，應先消滅至餘下一匹，這樣說服的成功率才會為高。



每當觸動迷宮內的「時之石碑」一次，便代表過了一日時間。然而隨時間的推進，遊戲便會收取主角牧場的經營費。

與怪物交涉

本作有別於一般的RPG遊戲，戰鬥的重點並非與敵人交戰，而是說服怪物成為同伴為目的。在迷宮中，當主角遇上怪物的時候，便會進入戰鬥畫面，而當中的戰鬥指令中，就有一個叫「說得」的ICON表示，用途就是說服怪物成為同伴，但是也並不是每次都能成功，部份怪物可能會有一些要求，或者與怪物的FP（友好度）有所影響。友好度越高，交涉的成功機會便會越大，然而假若使到對方情緒有損的話，交涉便會失敗，它們便會向主角作出攻擊。



不同個性的怪物，交涉的條件及會話內容也會有異。

只餘下一匹怪物時，說服的成功率會較大。



玩者令怪物「ペンタン」感到滿足後，交涉便算成功，同時主角與的FP友好度便會上升。

配合要素

本作中登場的怪物，是會有雌雄性之分。當說服成功的怪物同伴成長之後，便可以利用配合要素，組合出一對來進行產卵，期待新生命的誕生，而怪物不同的種族，育成出來的能力、屬性、個性等也會有所不同，故此玩者需要不斷作出嘗試，務求育成出最強的怪物，以邁向成為「Monster Master」之道進發！



已長大成人的土屬性怪物。



雙方的相性配合，便可以開始進行產卵。

TEXT：時雨

STREET FIGHTER ZERO 3 登場角色系統完全移植！

GAME PLAYERS GAME DATA	
機種	Game Boy Advance
發售商	CAPCOM
售價	4800 日圓
容量	卡帶
記憶	電池記憶
發售日	11 月 30 日

CAPCOM 在手提機上的格鬥作品一浪接一浪！繼《SUPER STREET FIGHTER IIX REVIVAL》後，另一套人氣作品《STREET FIGHTER ZERO 3 ↑》也即將在GBA上登場！

基本是街機版移植


◆永遠之好敵手——RYU 和KEN


◆重量級角色VEGA和HONDA的做型也沒有走樣


◆NASH 的腳刀擊中阿RYU！

今次這套《STREET FIGHTER ZERO 3 ↑》，其實是移植自今年春季推出過之街機版。雖然《STREET FIGHTER ZERO 3》本身已是多年前的作品，但可以在手提機上玩到這樣高質素的格鬥遊戲，實在令人感動！這套GBA版《SFZ 3》完全收錄了街機版的33個人物，而且還追加了三名在《CAPCOM VS SNK 2》中新登場的角色！

當然，《SFZ》系列的各種特殊系統如受身、COUNTER、GUARD CRUSH等都依然健在，必殺技和CHAIN COMBO性能也和街機版相同，因此玩者在街機中使用慣之戰術仍然可以沿用！


◆SUPER COMBO 炸裂！

透過通訊CABLE友情合作！


◆ 合兩人之力量挑戰強大的敵人！

利用GBA的通訊CABLE，玩者便可以和朋友進行對戰。本遊戲對應了「ONE CARTILAGE 對戰」，大家只需有一盒遊戲帶和兩台 GBA 主機即可。當然如果有兩盒遊戲帶的話效果會更佳。除了普通的對戰模式之外，本遊戲還有一個讓兩名玩家合力擊倒CPU 的「DRAMATIC 模式」，想不到小小的GBA 竟然也可以做到這效果！


◆ 體力是兩人共用的，所以小心不要成為同伴的包袱

新參戰角色公佈

現時最熱門的2D 格鬥遊戲《CAPCOM VS SNK 2》，其中CAPCOM 方面的三名新角色——YUN、MAKI 和EAGLE，將會在GBA 版的《SFZ3》中登場！


YUN
使用中國拳法的香港人，擅於以速度和多段攻擊壓倒對手。其CHAIN COMBO 在《SFZ》中當然健在。


MAKI
GUY 的未婚妻之妹妹，同樣是武神流的傳人。速度、技巧兼備而且變化多端，容易令對手混亂而失誤。


EAGEL
在初代《STREET FIGHTER》中出現的棍手。雖然外表是位斯文的英國紳士，但攻擊起上來時卻非常猛烈。

選擇適合自己的ISM 作戰

《SFZ3》的最大特色，是玩者可以選擇最適合自己的戰鬥方式（遊戲中簡稱為ISM）。每一個ISM 都有其優點和缺點，使用起來的感覺也不盡相同。玩者應該在考慮自己的技術、角色特性和ISM之間是否配合等因素後才去決定使用哪一個ISM。

X-ISM
最為簡單的ISM，攻擊力比較其他兩個ISM 都要高，但SUPER COMBO只有一種，限制較多。

Z-ISM
擁有多種SUPER COMBO，而SUPER COMBO 更可以儲至最高LEVEL 3，玩者可以自行調節使用量。

V-ISM
玩者可以自己設計出ORIGINAL COMBO 的ISM，只適合上級者，但使用得好會比其他兩個ISM 都強力。



 TEXT：小悠



CHORO Q HIGH GRADE 2
系列最新作品 HG登場！

CHORO Q系列是Q版賽車遊戲的代表作品，最近TAKARA公開於PS2推出這系列的新作了。在新作HG2之中新增了不少新原素，例如車輛的種類大大增加，比賽場地由雪國、海底、至到家中也有！而遊戲模式是要於整個CHORO Q世界進行冒險，最後玩者的目標是成為大統領。不喜歡這個比賽模式的話還有其他特別模式可以選擇呢！好像搜集分散在世界各地的100個金幣便是其中一個遊戲模式。現在便來介紹一下遊戲的內容吧！

GAME PLAYERS GAME DATA
生產商：TAKARA
售價：6800日圓
容量：CD-ROM
發售日：11月發售預定
記憶：未定
PS2/RAC/對應DUAL SHOCK 2

可選擇車輛多達150台以上！

除了前作登場的CHORO Q車輛種類有101台，而今次HG2的車輛種類已經大幅上升至150台以上了！是比較起之前系列的作品之中最多。私家車的類型是最豐富，其次還收錄了賽車和越野用車，當然筆者十分喜愛的巴士是不可劃缺了。在玩者選擇好自己的戰車之後，便可以為它進行改裝。不論是車輛的外觀一或是內部的機件也是能夠改裝，為了令戰車進化便需要在比賽中儲備資金，並且在世界各地不同的機械商店尋找新部件。讓車輛在世界不同地方行走當然非簡單的事，所以為車輛裝上特殊部件是必須，好像夜行光燈部件在晚上比賽可以看清楚路面，而滑板部件可以在雪地上加速等等。除了影響車輛能力的部件之外，遊戲之中有100種以上玩者原創的部件可以使用，這些部件是和車輛的快慢沒有什麼關係，只是純粹有趣的東西。



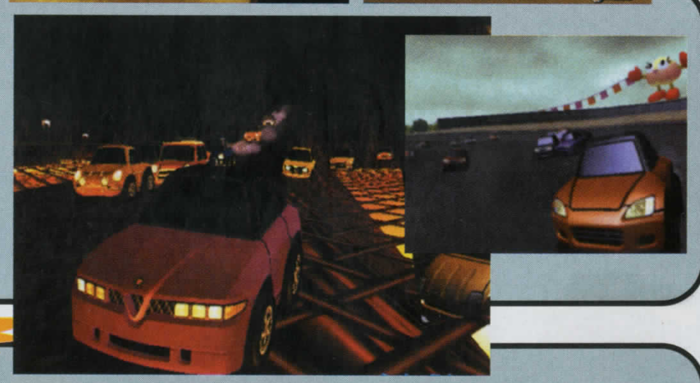






比賽部份也大幅強化了！

這次的作品在PS2上推 出HG2，當然並非如此簡單的比賽呢！HG2能夠在比賽之中以24台車輛同時作賽，這是PS2賽車遊戲之中未嘗試過的。今次的比賽模式不單止是增加了，連比賽時的氣氛也完全不同，24輛車比賽容易進入混戰狀況，使難度提升了。新遊戲猱模式的出現又怎會缺少新的比賽場地？新一輯的比賽場地可謂什麼也有，以CHORO Q世界為中心，各式各樣不同天氣地形的賽道將會出現，而且賽道更著重空間感。另一方面，今集遊戲的特色之一是能夠進行隊際賽，玩者可以和朋友一起組隊參加。遊戲模式之一的世界格蘭披治賽，和隊際比賽同樣是以總分數成積來進行排名，而每場比賽只有頭三位可以得到分數。



隊伍對戰模式出現！

這一輯的CHORO Q最大特徵之一可說是這個團體對戰模式，玩者和其他4位朋友可以組隊互相比賽。這個模式的比賽是適用於任何一個計分賽，要勝出賽事相信是需要同伴間互相合作才可以了。團體對賽還可以在迷你遊戲之中使用，新一輯之中有不少迷你遊戲追加了，好像足球遊戲便是其中一。



機械化軍隊 MECH PLATOON

令人喘不過氣來的即時戰略遊戲

GAME PLAYERS GAME DATA
機種：GBA
生產商：KEMCO
售價：未定
記憶：電池記憶
發售日：11 月預定
遊戲類型：SLG
對應週邊：通信 cable

TEXT: 小寶寶

《機械化軍隊》是以宇宙為舞台的模擬戰略遊戲。玩者在遊戲中會扮演其中一國的將軍，指揮及統率麾下軍隊攻佔敵軍的領土，奪去他們的資源，以圖統治全宇宙。遊戲是以即時的戰略的方法來進行。玩者需要在實時的情況下指揮軍隊、設立據點、生產部隊等等...會部都時同時進行的！





遊戲的模式

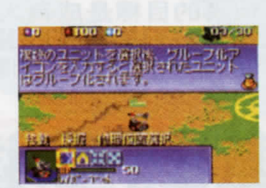
遊戲中有各種的模式供玩者選擇遊玩。如果是單人遊戲的話，可以選擇充滿故事性的Campaign Mode。玩者可以從四個軍事大國中選擇一個，然後隨著故事的發展而進行不同的戰役。而如果想多一點選擇的話就可以選擇Select Mode。在這模式中，玩者可以自由選擇特定的對手及場地，甚至多國連線戰鬥也可以。

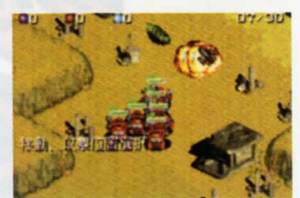
資源再回收

在遊戲中，全部部隊都是以部件所組成的，其中包括了主體、肢體及武器三部份，而這些部件會於機體被毀滅時留下來。而如果將它們收集起來的話，就可以再造出新的機體來！所以資源回收及再造也是遊戲中重要策略之一。

遊戲的流程

在一般的遊戲模式中，在每一戰役前都持有一定的資源。玩者先設定了據點後便要開始建造生產的設施，繼而生產各種不同的部隊來戰鬥。同時間搜集更多的資源以及回收部件再造，以確保前線有著一定數目的部隊作戰。其中包括了繁複的經營策略及軍事戰略，你有信心可以同時處理這些事情嗎？







億万長者ゲーム のっとり大作戦! THE MONEY BATTLE

億萬長者 Game ~ The Money Battle

金錢就是一切

GAME PLAYERS GAME DATA
機種：GBA
生產商：TAKARA
售價：4800 日圓
記憶：電池記憶
發售日：11 月預定
遊戲類型：TAB
對應週邊：通信 cable

TEXT: 小吉

相信各位都希望自己能擁有億萬家財，但在現實中要達成這個夢想的確很困難，可是在本遊戲中要做億萬富翁亦絕非一件易事，不過總比現實容易。而這類大富翁的棋類遊戲，勝敗往往取決於玩者所佔有的土地及建築物的級數，於遊戲中玩者所建的建築物叫為公司(會社)，其用途是當對手踏上時，便會收取「購物費」；相反，公司是讓持有者踏上時，便可進行工場的投資，以便收取更高昂的「購物費」。

遊戲的目標

各位必須以最快的速度把總資產增加至目標額，當玩轉動輪盤後，便得知可走多少步，而當玩者踏在空地時便可興建公司，當自己再次踏回此地時便可進行投資，相反對手踏上時可要給錢(購物費)予公司的支持人，公司的投資是遊戲致勝的重要關建。

購別人賣出的公司及公司合拼

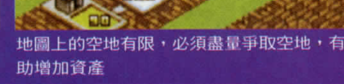
如果角色沒有足夠金錢支付「購物費」，便需要賣去部分公司或土地，而賣出的價格只是原本的一半而已，所以一定要留有一定資錢來支付「購物費」。此外，如果角色持有的兩所不同種類及相連公司，是可以進行合拼來成為新的行業種類，亦可能因此大大增加收取的「購物費」。


持有兩所不同種類及相連公司，便可合拼為新業務了



主角選擇


這便是決定移動步數的輪盤



地圖上的空地有限，必須盡量爭取空地，有助增加資產


投資在工場時，可以增加收取對手的「購物費」

TEXT:AINHO

AIR

DC美少女主義陣中之一的「AIR」，以出色感人的故事、動聽的音樂表現下，在當時的電腦版上備受好評然而其移植版原定在9月13日發售，可惜突然收到消息要延至一星期後推出，實確有點兒使人失望。不過，據廠商的解釋，延期的理由是希望在音聲和音樂作出一些調整，務求比電腦版的效果更為加強，使玩者更能投入於遊戲的世界之中，叫人等待多一點還是值得的。

GAME PLAYERS GAME DATA

機種：Dreamcast
發行商/製造商：NEC INTERCHANNEL
遊戲類型：AVG
發售日期：2001年8月20日
售價：6800日圓
容量：GD ROM
記憶：4 Blocks
對應VGA Box

在炎炎的夏天長出了戀愛的萌芽

STORY

DREAM編

本作的主角國崎往人，為了完成母親的囑咐，尋找在天空中飛翔的少女，開始了他的人生旅程，到日本全國旅行，透過木偶在街頭賣藝來賺取旅費。然後，在這個旅程終結的一日，於海邊的一條田舍町的鄉村上，竟然遇上了他眼中的少女……



SUMMER編

主人翁柳也，為了守護於傳說中存在著在背中長有一對翅膀的少女神奈，而赴任神殿的下級役人。後來，神奈請了一位女神官裏葉，三人便開始過著和平愉快的生活。可是直到有一天，神奈收到命令要到別的神殿，自此三人便要分開了。這個決定的背後，竟然是朝廷的一個陰謀，當柳也得知此事後，便與共犯者裏葉進入內帶神奈一起逃離這個神殿。就是這樣，柳也、神奈和裏葉三人，便開始了過酷之旅程……



—回憶的夏祭—
神尾觀鈴

PERSONAL DATA:
身高：159cm
體重：46kg
三圍：B83W55H82
生日日期：7月23日
血型：O

與母親晴子在田舍町中生活的觀玲，擁有一副天真無邪的笑臉，可是與小孩子一樣不愛說話，認識的朋友相當之少，而恐龍的叫聲「が,がお……」就是她的口頭禪。至於往人在籌集旅費的期間，會暫時住在觀玲的家裡。

—愛犬救助隊，出動！—
霧島佳乃

PERSONAL DATA:
身高：156cm
體重：45kg
三圍：B82W53H80
生日日期：6月12日
血型：A

鎮上開業有歷史的診所的次女，喜歡動物，自幼失去雙親，與姐姐相依為命。有一天，往人的愛犬「POTATO」突然失蹤，於是佳乃和往人兩人就成立了一隊名為「國際愛犬救助隊」的組織，出發尋找「POTATO」回來。

田舍町地圖公開！

本作的舞台位於海邊的一條小鄉村，環境優美寧靜，空氣清新。現在，觀玲會帶大家介紹田舍町的各個地方。



—向著月亮許願的少女—
遠野美鳳

PERSONAL DATA:
身高：169cm
體重：48kg
三圍：B85W58H84
生日日期：12月22日
血型：A

具有一種神秘感謎之多的美少女，身材高挑，經常目無表情，真正知道她在想什麼的人不多。學校中她屬於天文學部。而美鳳會將一瓶載有會得到幸福的「星之砂」交給往人。

GAME PLAYERS GAME・DATA

機種：PlayStation 2
發售商：KONAMI
遊戲類型：SPT
售價：6980 日圓
容量：CD-ROM
記憶：616 以上
發售日：9 月6 日

TEXT: MARKS


碧高慢慢步入球場

托迪入球後的興奮動作

創造獨當一面的足球
實況 WORLD SOCCER 2001

實況ワールドサッカー WORLD SOCCER 2001


戴維斯底線斬出


施丹跳起一頂

由推出在超任時候開始，一直受到喜歡足球的玩者所喜愛，而經過一段推出在Nintendo 64 的時間，終於推出在圖像處理比較好的PlayStation 2上。不單畫面質素提高，系統亦強化了不少了，而且與《WE5》有點相似，不如現在看看與《WE5》有多像呢？

狀況極好的奧雲為英格蘭取得入球

真實球員出現

遊戲中所出現的球員名字都是其真實的名字，但可惜同樣都是日文，而他們的射球準繩度、攻擊力、盤球能力等能力值都會比《WE5》更加仔細，將真實球員的特性，如碧咸的傳球，卡路士的速度都會完全表現出來。

萬人期待的世界盃

由於遊戲中只會有國家隊，所以International Cup成為遊戲中最重要的模式。當中共有58 支國家隊，而不論玩者選擇哪一隊都需要進行地區的預選賽。當地區預選賽的取得小組首兩名的時候，便會進行小組分組賽。最後在16 強進行淘汰賽來奪取世界冠軍的名銜。

世界盃每每都有精彩的組織

罰球與角球

今集《實況》的死球不但與《WE5》不同，而且更與系列射法有很多的不同。首先在以方向掣調教射球的高低和角度，接著以□、○射出或斬出死球。這時，力量計會向右移，按□、○便決定力度，而力量計返彈時於橙色底線上再按□、○就射出，但如果不能在橙色底線上按掣則會令死球射失。於橙色底線的不同位置按下，會球產生外彎，或內彎。

等待指標回到橙色底線


遊戲中的罰球真的容易射

不被奪去的盤球

雖然玩者可以控制球員自由地盤球，但是今集於折返的瞬間停止，或急速轉向時都會很難避過對方球員的攔截。為了令腳下的球不被奪去，不但要好好利用以速度逃脫，而且背向對方球員，令對方球員不能走近皮球是進攻時重要的技術。趁拉開空位和盤球的時間尋找傳球的路線。



背向對手來保護皮球

被對方在禁區獲得極刑



面向接球球員的話，容易造成精彩的組織

控制不正確的方向

當球員不是以正面傳出橫、後的傳球和射球的時候，都會令腳的準繩度下跌。踢出球的方向與身體的方向有一個緊密的關係，而且無論任何狀況都要存有這個意識。可是要注意改變身體方向時，會給予對手奪球的機會。不過，當球員的能力高的時候，即使不適當地傳球亦不會影響準繩度。



看清楚旁邊的隊友沒有被看守

清楚傳球時接球者的情況

將皮球傳給接球的隊友時，需要確認其在沒有被對手球員看守的情況下。如果不理會接球者的情況，胡亂將皮球傳出，就會在傳球的期間被對手奪去。這樣都只是沒有了一次的攻勢，但相反對手就多了一個攻擊的機會。首要的條件是以不被奪去的盤球安全確保皮球的安全。



有時需要看地圖有沒有隊友可以突破對方後防

了解持球者四周的情況

畫面內可以見到沒有太多空間進行傳球與盤球等所有動作。這時，應該看看畫面中下的地圖，確認畫面外己方和對方的球員位置，令到傳球和盤球等進行的成功率大幅上昇。這個結果令到攻擊戰術的變得更豐富。當中確認對手的位置是非常重要的事情。

進攻要點

進攻～直線傳球

直線傳球是按下△掣，而有令接球的球員向前加速的特性。當持球的球員受到壓力，而接球的球員沒有受到看守時，就可以使用直線傳球加快攻擊節奏。其次，亦可以令後方的球員前走動。



傳出直線傳球時，對方後防都未有所防範



傳出時隊友亦已有所行動

進攻～撞牆進攻

撞牆(ONE-TWO)是持有自動將皮球傳向前跑動的最初傳球球員之特性。當見到對手的球員之間出現空隙的時候，使用撞牆令球員跑到這個空隙。可是，對手的防守沒有出現空隙時，無法展開這種攻擊技巧。始終這技巧是從空位中衍生出來。

防守要點

防守～限制對手的攻擊

當對手的攻擊減慢，就要限制其進行攻擊的範圍。接著的防守意識是將球員集中在對手持球球員範圍的空位。如成功的話，便可以包圍對手持球球員的周圍。用多個防守球員一口氣將球搶奪。

防守～阻止斬出傳中球

進攻與防守球員一對一的時候，從禁區範圍兩側傳出的傳中球是很難防範的。首先「緊釘」對方球員，令其不能傳中，而且不要隨便進行攔截，乘他行動出錯時即時進行攔截。



除釘緊持球球員，亦要想辦法奪去其腳下的皮球



希斯基和史高斯的撞牆突破了對方防線



用球員慢慢包圍持球球員



被球傳中的話，很容易被對方倒掛

GAME PLAYERS

短評： 雖然同樣是KONAMI的出品，而且整個玩法和形式都與《WE5》很相似，相比起《WE5》來說，真是差天共地。首先電腦A.I.真是非常厲害，電腦可以自動盤球帶入自己龍門，而電腦很遲才換到玩者想換的球員，分分鐘因這樣而失球。其次就是球員的動作，完全有以前實況的感覺，只是今集沒有了身邊的光環而已。此外，對方「單刀」時，玩者居然不能控制守門員出迎，真是「東施效顰」。

評分：4分



IIDX系列最新作火速登場！

GAME PLAYERS GAME DATA

發售商：KONAMI
售價：6800 日圓
容量：DVD-ROM
記憶：100KB 以上
發售日：8 月30 日（發售中）

PS2／SLG／對應beatmania IIDX專用控制器

TEXT：時雨

beatmania IIDX 5th style – new songs collection –

現時當大家提到《beatmania》的時候，應該都是指七個掣版本的《IIDX》吧（五個掣已經買少見少了……）。而《IIDX》的最新作《5th style》在街機版推出後五個月，便立即被移植至PS2上！相信最高興的，莫過於平時少入機鋪，但又想玩《beatmania》的朋友們！今次《5th style》更加入了許多迎合初玩者的要素，最適合那些想入門，但又嫌街機版太過難的人！

遊戲模式

ARCADE MODE



LIGHT 7

使用全部七個掣的模式，但難易度會比正常時低，適合想由五個掣過渡至七個掣的玩者。最多有四關。



7 KEY

使用全部七個掣，為《beatmania IIDX》最基本的模式。最多有四關。



5 KEY

只使用左邊五個掣的模式，最右邊兩個掣會由電腦自動演奏。樂譜本身和7 KEY時無分別。最多有四關。



EXPERT

以固定的曲目進行之模式，玩者要以一條GROOVE GAUGE一口氣完成五關，適合熟練的玩家用來比試實力，並對應KONAMI 官方的INTERNET RANKING 。



ORIGINAL COURSE SETTING

在這模式中，玩者可以設計出屬於自己的EXPERT COURSE，這些COURSE之後便可以在ARCADE MODE中的EXPERT中玩得到。

《5th style》家用版新增模式

BEGINNER'S MODE

這是個專為第一次玩《beatmania IIDX》的玩者而設的入門模式。這在模式中，所有歌曲的難度最多只是3★，比LIGHT 7 更容易，最適合讓玩者摸熟鍵盤的操作。



◆初心者先在這模式中熱身，之後才向更高難度的LIGHT 7 挑戰

DRILL MODE

這個模式是《beatmania》的新嘗試，玩者的目的是要完成由開發人員設定的各種課題，藉此訓練自己的《beatmania》技巧。本模式分為三部份，第一部為「基本編」，內容是有關《beatmania》最基本的技巧，好像是簡單的四分拍子的連打、速度緩慢的階段(香港人稱之為「蛇」)等；第二部份是「應用編」，這部份主要集中7 KEY模式中的「實戰技巧」，好像連打、階段、捽碟的複合練習等。當玩者完全熟習了這部份的技巧後，應該可以應付到難度6★的歌曲；最後第三部份是「特別編」，這部份內的課題全都是極高難度的，就算是在街機歷戰之高手也會覺得棘手！不過在制霸了整個DRILL MODE 後，玩者將會得到特別的獎賞啊！



◆每一項課題都會有「松」、「竹」、「梅」三個難度，玩者的目標當然是要挑戰最難的「松」！



◆電腦會根據玩者的成績給予「良」(合格)、「優」(分數達到較高的要求)、和「極」(以ALL GREAT完成)三個等級的評價

SURVIVE MODE

用一條GROOVE GAUGE完成整套《5th style》中全部64首歌的耐力模式，當中玩者還可以選擇以難易度次序、逆難易度次序、英文字母排列次序或RANDOM來進行遊戲。這模式也是對應了INTERNET RANKING的。



《5th style》歌曲介紹

今次家用版《5th style》不但將街機版所有新曲完全收錄，而且連街機版的EXPERT COURSE中的舊曲也有收錄，令EXPERT MODE也可以完全重現，相信玩開街機版的朋友一定會非常滿足！

據《5th style》的SOUND DIRECTOR——DJ TAKA表示，今集的主題是「MUSIC」，因此和以往的《beatmania》相比，今集的樂曲明顯比較注重MELODY，更容易入耳。



PROGRESSIVE
V

◆DJ TAKA把古典音樂中的經典——維瓦第的四季協奏曲「冬」第一樂章改編，可說是今集最切合《5th style》主題「MUSIC」的樂曲，而且毫無疑問是《5th style》之最人氣作品。還有MOVIE中出現的影子其實便是TAKA本人！



TECHNO
QQQ

◆KONAMI另一名RESIDENT DJ TaQ的作品。比起他以往的TECHNO，這首《QQQ》中使用的音源和MIXING都更為精煉，難易度也比《4th style》中的《DXY!》低。至於歌名的發音留意不是「KYU~KYU~KYU~」，而是「SANKYU」(和日文中的THANK YOU發音相同)



TRANCE
Sync

◆由DJ TAKA和TaQ組成之組合「Outphase」的首個作品。《Sync》的意思是「同步」，大家可以從這首歌中同時找到兩人獨有的風格。



SPANISH WALTZ
Estella

◆久保田修的新作，是充滿了西班牙風味的舞曲。在短短兩分鐘的樂曲中，玩者已可以感受到故事的起承轉結，和陶醉在久保田修的鋼琴之中。



HYPER EUROBEAT
LOVE AGAIN TONIGHT~for Mellisa mix~

◆NAOKI的EUROBEAT已是《beatmania IIDX》不能缺少的要素，今次他總共提供了三首EUROBEAT作品，《LOVE AGAIN TONIGHT》是當中MELODY最搶耳的一首。



TECHNO
outer wall

◆GAME MUSIC大師細江慎治參入《beatmania IIDX》！說起細江慎治大家可能會想起《龍魂》、《RIDGE RACER》等名作遊戲之音樂，而這首《outer wall》可說是他TECHNO作品之極致。



TRANCE
Deadline

◆TRANCE界的大HIT作品，如果大家有去RAVE PARTY的話都有可能聽過這首歌。筆者覺得它比較像AMBIENT。在美妙的琴音之中，隱藏了難以形容的哀愁。



NU-NRG
電人イェーガーのテーマ

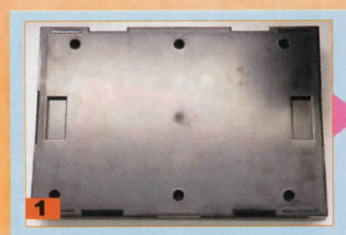
◆在家用版追加曲中最為突出的作品，單是看歌名大家已可以估到這是一首模擬特攝片音樂的作品，尤其是MOVIE絕對有一看的價值！



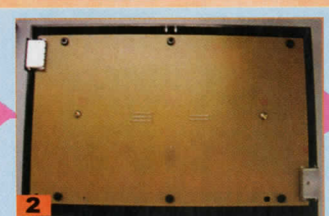
more deep（ver. 2.1）
2STEP

◆由KONAMI之「歌姬」SANA主唱的2STEP，由輕快的節奏和SANA之歌聲做出來的和諧感實在令人難以忘懷。

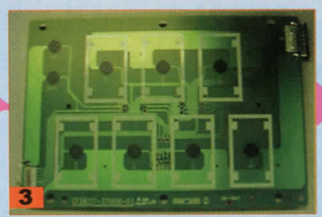
專用手掣改造法



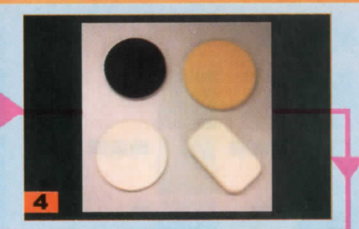
1



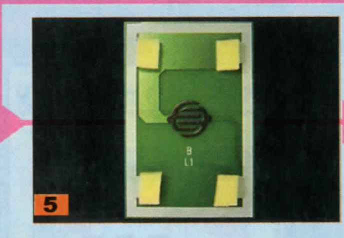
2



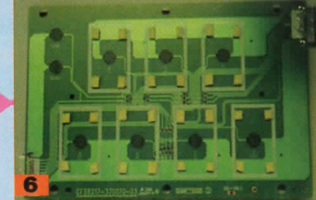
3



4



5



6

PS2版《beatmania IIDX 的控制器雖然設計已比以往的出色，但在長時間遭玩「折磨」後，常會出現按鈕卡住的問題。另外，按鈕的感觸太過硬，按掣時玩者又一定要按正中間，否則可能沒有反應……以上問題，其實只要玩者用上一個小時的時間去進行改造，便可以迎刃而解！以下筆者會以圖解的方式介紹。（本文僅供各位參考之用，如有任何硬件上之損壞筆者恕不負責）

1. 先將手掣按鈕的部份拆出來，鬆開背面的螺絲
2. 打開蓋後便可以見到底板的背面。這時再鬆開中央的兩枚螺絲，將底板拆出
3. 這便是控制器的底板，可見裡面一條線都沒有，不用怕弄壞它
4. 這次改造需要的材料——化粧綿（質地要實而有彈性）
5. 用剪刀剪出大量6mmX5mmX2.5mm左右的化粧綿，如圖所示用膠紙將它們黏在各個按鈕四個角落位於底板上的相對位置，造出一個承托著按鈕的底座
6. 為七個掣都造好了底座後，將蓋用螺絲上好，改造便大功告成了



短評：《beatmania》的熱潮早已退卻，現時這遊戲已經成為了少部份狂熱者的專利。KONAMI方面也留意到這點，因此加入了BEGINNER MODE和DRILL MODE令初心者也可以順利入門，值得一讚。遊戲的移植度可說是無懈可擊，除了手掣之外，一切都和街機無異(當然玩者最好有套靚AMP啦）。音樂和影像之完美結合，在眾多音樂遊戲中也只有《IIDX》可以做到，筆者誠意推薦。

評分：8分



GAME PLAYERS GAME DATA

生產商：KONAMI
售價：6800 日圓
容量：DVD-ROM
記憶：250KB
發售日：發售中

PS2/SLG/

TEXT：小悠

遊戲王 真DUAL MASTERS II

SLG與CARD BATTLE的最終融合！

原著漫畫於日本漫畫週刊《少年JUMP》連載的台柱作品《遊戲王》，已經是KONAMI推出桌面遊戲名作品了。近來遊戲王DM的攻勢真是一浪接一浪，早前春季推出了GBA版遊戲後，夏季便有《遊戲王DUAL MONSTERS 5 EXPERT 1》來承接這個熱潮，而秋季有沒有新作繼續下去呢？答案是有的。眾DM迷又有新作品可以在PS2上體驗了！真DUAL MASTERS系列的第二輯新終於在PS2上推出，這對FANS來說的確是一個驚喜來，因為在先前的遊戲發售時間表之中，作品的推出時間並沒有那麼早，這次提早推出又怎能不為大家報導呢？現在便來介紹遊戲的內容吧。

生物類別



龍	恐龍
魔法使	爬蟲類
不死	魚
戰士	海龍
獸戰士	機械
獸	雷
鳥獸	水
惡魔	炎
天使	岩石
昆蟲	植物

屬性

地	光
水	闇
炎	魔法
風	陷阱

階級

少尉	中尉	大尉
少佐	中佐	大佐
准將	少將	中將
大將	上級大將	元帥













STORY in 真DM II

1480年的英格蘭，蘭卡士達家族（赤薔薇）與約克家族（白薔薇）之間為了爭奪王位繼承權而展開了「薔薇戰爭」。白薔薇派一直維持壓倒性的優勢，令理查3世在英格蘭的勢力十分強大。另一方面，赤薔薇派最後的王子遊戲（本名：班尼・卓達）於法國過著流亡的生活。白薔薇派得勢的原因大部份是源自有力貴族支持，當中古羅霍特卿旗下的薔薇十字團，是令到赤薔薇派普通兵力無效化的主要因素。薔薇十字團是一個以操縱古代卡魔術為主的7人魔術師集團，其中以一個名為西度的白龍騎士為首。可是赤薔薇方面是沒有一個擁有強大召喚魔力的人存在，於是倖存在英格蘭之中赤薔薇派中心人物之一的瑪嘉烈・比姬・布霍特，秘密委託神官去從另一個時代召喚能夠對抗薔薇十字團的決鬥者……玩者便是這位被神官召喚到來的決鬥者，也是傳說中在赤白薔薇陣中出現的薔薇決鬥者。在玩者為自己改名之後，神官撒蒙・麥姆拿會為大家介紹「PERFECT LAW」這個決鬥模式，之後再給三幅不同難度和屬性的DECK讓玩者選擇。這時候薔薇十字團的西度突然出現！並告訴玩者有關傳說中12薔薇卡是可以令玩者回到原來的時空，可是這12張薔薇卡分別在赤薔薇派和白薔薇派手中，各有6張。這時候西度邀請玩者加入白薔薇派去消滅赤薔薇一眾，共同得到12薔薇卡的利益。玩者必須在赤與白兩派之間作出抉擇，這會影響到在劇情之中遇到的對手，赤薔薇的對手是遊戲一眾……而白薔薇的對手是海馬一眾……





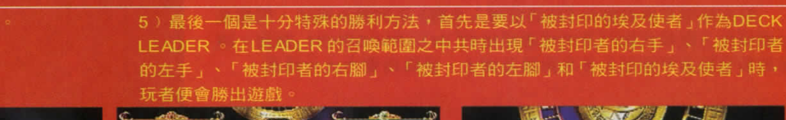




BASIC in 真DM II

真DM II的戰鬥其實是由SLG戰棋加上CARD BATTLE所組成的「PERFECT LAW」主導。當中CARD BATTLE玩法基本上是和真實的CARD GAME「DM」是一樣，主要是玩者利用起初選擇的三套卡牌組合跟對手的DECK作比賽，在決鬥勝出之後是可以在對手的DECK之中以老虎機的形式抽取一張卡，這樣便可以強化自己的DECK了。遊戲之中玩者是一個召喚師，被人召喚來到「薔薇戰爭」時代的歐洲，而對戰的時候玩者是以DECK LEADER代替玩者在舞台戰鬥，這會代替一般DM CARD BATTLE決鬥場對戰，也是PERFECT LAW的SLG特色。要勝出決鬥的話，主要是利用召喚出來的生物作棋子攻擊對手的DECK LEADER。當然，在遊戲之中是不單止利用生物攻擊的，也有為玩者而設的各式各樣魔法咭和陷阱咭。一套起初的牌組規則是每一幅DECK有40張咭，同名同樣的咭最多只可以在一幅DECK之中擁有4張。而在對戰時是分有不同階段，包括「抽牌階段」、「主階段」和「回合完結階段」。基本上當每位玩者進行了一次以上的各個階段時，便是為之一個回合（TURN）。而每位玩者手中是可以擁有5張咭，若果在回合完結時玩者的手牌是有5張以上便需要隨意棄掉其中一張。而真DM II遊戲的勝利方式是和一般的DM不同的，有5種：

1）主要是將DECK LEADER的LP（LIFE POINT）扣至0便是勝利者。
2）對手的DECK已經沒有牌可以抽（40張咭全抽完了）。
3）敵我相方的DECK LEADER同時被擊倒，DRAW GAME。
4）DECK LEADER的可召喚範圍被敵人或我軍完全侵占。


5）最後一個是十分特殊的勝利方法，首先是要以「被封印的埃及使者」作為DECK LEADER。在LEADER的召喚範圍之中共時出現「被封印者的右手」、「被封印者的左手」、「被封印者的右腳」、「被封印者的左腳」和「被封印的埃及使者」時，玩者便會勝出遊戲。



1



3



4


5

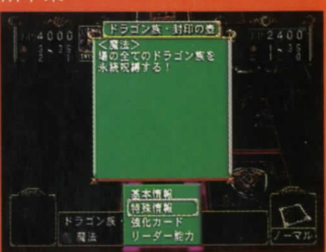
生物召喚與魔法使用

生物召喚可以說是DM對戰的主要工具，在PERFECT LAW之中也是攻擊對手的主要方法來。生物在對戰之中會成為戰棋，這是遊戲中主要的SLG成份。首先在自己的DECK之中選出一張卡成為DECK LEADER，DECK LEADER將會成為玩者的替身，在舞台進行決鬥。在在大家認識如何召喚和召喚的細則之前，筆者先介紹一下在遊戲之中出現的生物種類。而在每個生物之中除了有生物種類之外，還有生物屬性的，這個屬性是和魔法咭有密切關係，也有一些生物是在特殊的情況下才會進場，它們的咭是有特殊標誌的。在所有的生物咭之中也有表示出它的攻擊力、防守力、屬性、種類、等級（星數）和生物說明（解釋生物的背景或是它的效果）。玩者是可以在「主階段」之中以DECK LEARDER進行生物召喚，可是大家需要注意的是生物的級數。召喚是消費LEADER的召喚值，起初是5，每一個TURN會有3的回復，最多可以有12。每個TURN的時候DECK LEADER可以作出一次召喚，在DECK LEADER身邊會出現藍色的召喚範圍，在這些範圍之內便可以作出通常召喚。最後是「特殊召喚」，有一些生物是要利用「融合」和「儀式」才可以召喚出來。在玩者合乎「融合」和「儀式」的條件之下便可以進行了，而在「通常召喚」之後是不可以再進行「特殊召喚」呢。DECK LEADER在每一次戰鬥之後會昇級，每一個階級也會令LEADER的特殊能力出現，這對棋子是有支援作用。而魔法使用方面是來召喚一樣，每個TURN只可以出一次，而消費的是LEADER的魔法力。魔法力是會在每個TURN作出回復，魔力上限便要因LEADER的級數而定了。基本上魔法卡進場後以將開的狀態，一個TURN便會自動發動。破壞魔法卡的方法是以棋子直接攻擊它，但當然有許多是令棋子中伏的陷阱卡來。









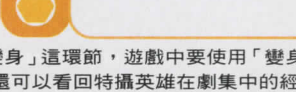


《咸蛋超人》、《幪面超人》等等有名的日本特攝英雄，相信各位一定曾聽聞或者一直是他們的支持者，現在各位終於有機會在一套遊戲中再次回顧他們作戰時的英姿。而本遊戲的系統其實與同廠商的另一系列遊戲《超級機械人大戰》非常相似，但當真正玩時便會發覺指令名稱甚至細微的數劇計算方法也與《超級機械人大戰》大為不同，當然，「變身」這個於特攝英雄中極具代表的專用名字也成為各特攝英雄其中一個指令。

GAME PLAYERS GAME DATA
機種：PlayStation 2
發行商/製造商：BANARESTO
遊戲類型：SLG
發售日期：9月6日（發售中）
售價：6800 日圓
容量：CD ROM
記憶：2 BLOCKS

TEXT: 小吉

英雄大集會
SUPER特攝大戰2001



似曾相識的戰鬥地圖



戰勝後可以取得獎勵

變……身！！

特攝英雄大集會自然少不了「變身」這環節，遊戲中要使用「變身」這指令，氣力便必須達到一定數量。在變身時，還可以看回特攝英雄在劇集中的經典變身場變身場面，實在令人感動，變身後後的能力會大大增加，不過由於除了特別劇情需要而氣力在一出場已達至變身的要求外，一般要打倒數名嘍囉後才可，所以千萬不要少看那些毫無實力的嘍囉存在，此乃變身重點啊！此外，本遊戲亦有「合體技」可以使用啊！



幪面超人1號的變身畫面，大家還記得嗎？



變身後，部分招式更會以原著的畫面來表現，厲……害！

遊戲玩法

前文曾提及本遊戲和《超級機械人大戰》系列頗為相似，同樣是以劇情加上戰棋式戰鬥及完成每話後的「INTERMISSION」畫面。隨著故事發展會不斷加入多名英雄及博士，使隊伍實力大大提高。



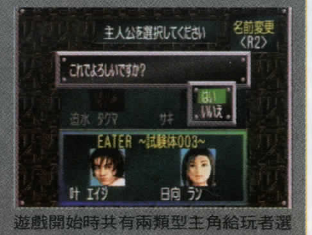
嘍囉是用作提昇氣力來變身的最佳靈丹妙藥



部分特攝英雄可乘機械人呢，戰力強近百倍啊！

兩個不同的主角

遊戲中共有兩個不同的主角，分別代表可以更換融綱裝束的金屬系和直接改造身體而產生改變的生化系，兩名主角也有各自的故事。而玩者可以使用遊戲開始時設定的名字或自行為角色改一個不多於5個字的名稱。



遊戲開始時共有兩類型主角給玩者選擇，不過可惜未能更改角色的臉孔

金屬系－黑騎士羅斯費（LUCIFERD／ルシファード）

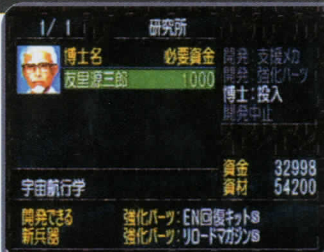
生化系－EATER003 來迪斯（VORTEX／ヴォルテックス）





開發及生產部件

在遊戲地圖中，有時會出現研究所和工場，前者可以進行「研究開發」這指令來設計「支援機械」及「強化部件」，而實行「研究開發」時必需要有指定博士及投入資金和資材。研究出新量產型部件或支援機械後，便可以在工場中「生產」。但要小心一點，在地圖上開發時，如果途中取消了研究，只能取回一半的「資金」和「資材」，而取消生產中部件或支援機械更會得不到任何補償。所以決定於地圖畫進行「研究開發」和「生產」時間必須掌握得宜。同樣地，在每話之間的「INTERMISSION」畫面亦可以進行「研究開發」和「生產」。



進行研究時，需要有特定的博士及給予資金和資材

GAME PLAYERS

短評：本作品的系統的確是很像《機戰》系列，但卻以日本特攝英雄作為招徠，相信對於熱愛特攝英雄的朋友一定是一套一錯的遊戲，可是小弟除了《幪面超人》和《咸蛋超人》略知一、二外，其他的特攝英雄也不太有興趣及了解，所以玩時感到不太有親切感。但遊戲中可看回變身及絕招的原著鏡頭，與及完全不同特攝世界觀，一試本作也無妨。

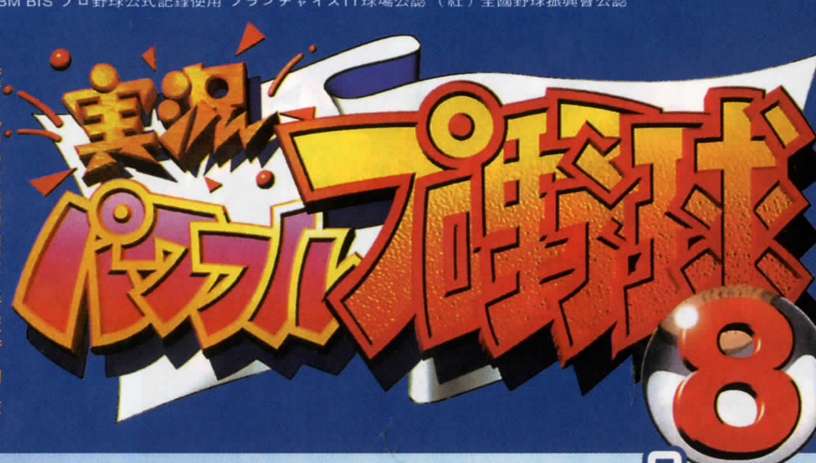
評分：6分

GAME PLAYERS GAME DATA

發售商：KONAMI
售價：6980日圓
容量：CD-ROM
記憶：1700KB以上
發售日：8月30日
PS2／SPT

TEXT：時雨

《實況POWERFUL棒球》的最新作《8》已經推出！雖然這個系列的新作在每年都是「例行公事」，但今集開發者將整個「成功模式」的玩法完全改變，而且模擬整個球季的「PENANT模式」也加入了極多新要素，令遊戲的完成度比過往的都要高！



實況POWERFUL職業棒球 8

大幅進化後之棒球遊戲最終型！

今次「成功模式」的舞台是……職業選手育成設施「DRAFT島」！

「成功模式」早已成為《實況棒球》系列「主菜」，比起普通的對戰模式更受玩者之歡迎。今集「成功模式」放棄了以往模擬真實棒球界的手法，改為以一個完全虛構的舞台——「DRAFT島」為背景。

DRAFT島是一個由日本12個職業球會所興建的「棒球手訓練設施」，在島上有各式各樣的訓練所，所有想成為職業球手的人都可以來這裡進行鍛鍊，如能成功通過球會最後的考試，該球員便可以正式成為職業球手！



玩者在島上的行動，是透過有如TABLE GAME一樣的版圖進行



在訓練所內鍛鍊自己的棒球技巧。留意剩餘的體力，勉強訓練極易令自己受傷



和同伴合作訓練是今集的新要素。所得的能力值會較多之餘，還可以增進同伴之間的信賴度



島上到處都有市鎮，為各準職業棒球手的生活提供方便。練習比賽也是在市內舉行的



島上大量有趣EVENT等著你！

在「成功模式」中發生的EVENT實在是多不勝數，不論是練習或是逛街時，玩者都有可能遇到，其內容不單止搞笑，玩者還可以透過它們取得各種特殊能力！當然，不幸的意外也會時常發生……（笑）



在島上玩者經常會遇到志同道合，也是夢想成為職業球手的同伴，總數達40人以上！



《實況職棒》「名物」服部12兄弟也可以成為同件，「集齊」他們後可能會有好事出現…？！



DRAFT島的黑衣人神出鬼沒，但其實他們都是協助玩者的大好人！

PENANT模式今集主題是「球會經營」

在「PENANT模式」中，玩者可以選擇自己喜歡的球隊，為奪取球季冠軍而努力。以往這模式中玩者只是不斷進行比賽，相當沈悶。但今集起玩者終可以一嘗成為球隊老闆的滋味，由發掘新人、和其他球會交換球員以至到更改球員合約等，都可以由玩者一手包辦。今集的「PENANT模式」除了正規軍（一軍）外還設定有後備軍（二軍），玩者可以將狀態不佳的球員調走，改由後備軍中的新秀補上，和現實的棒球非常相似。

短評——毫無疑問是棒球遊戲之最高峰，畫面比起上集有改善，球員的3D MODEL和動作也更為自然。

PENANT MODE的新要素令遊戲可以當作經營SLG來玩，絕對值得一讀。而成功模式的玩法也十分新鮮，今集強調和同伴之間的合作，登場人物之間的EVENT之數是系列之冠。加上完成育成一名選手所需的時間也減少了，遊戲節奏明顯較佳。喜歡日本棒球的人必買之作。 評分：8分



在全國各地的高中、社會人棒球手中發掘適合的人材



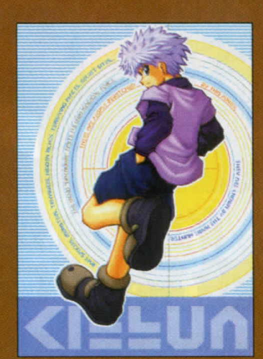
和其他球隊交換球員，可以互補不足

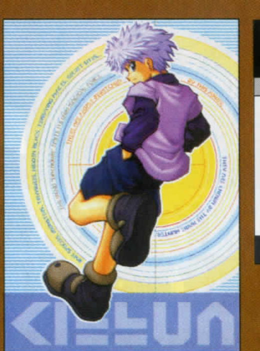



球賽可以交由電腦負責，玩者只要專心經營的部份也無問題

TEXT: 小悠

近來日本漫畫週刊《少年JUMP》的連載作品推出了不少遊戲呢！《遊戲王DUAL MASTERS II》、《ONE PIECE》和《棋魂》等等也在不同的主機上推出遊戲，而《HUNTER X HUNTER》也沒有錯過這個JUMP遊戲攻勢，在GBA和PS2上推出遊戲化作品。今次為大家介紹的「龍脈之祭壇」便是其中之一，喜歡原著的FANS們不會失望了，隨遊戲會附送兩張人物POST CARD呢！至於內容方面便由筆者簡單介紹一下。





GAME PLAYERS GAME·DATA

生產商：KONAMI
售價：6800日圓
容量：DVD-ROM
記憶：323KB
發售日：發售中
PS2/ARPG/對應ANALOG



~龍脈之祭壇~
在未知的遺跡進行冒險

HUNTER X STORY

珍獸、怪獸、財物、秘寶、魔境、秘境，被這些「未知」的東西所吸引去努力探求的人，他們稱之為HUNTER。在擁有豐綠大自然所包圍的美多尼迪，是一個古代遺跡集中地，有許多新的遺跡於那兒發現，是冒險者和HUNTER的天堂。在霍羅之森的深處存在了不少珍貴的遺跡，為了保護這些重要的地方，美多尼迪地區中央政府便委託HUNTER協會進行遺跡保護工作。HUNTER協會會長蘭迪羅因為這件事情，便召集了一些HUNTER來商討有關工作的分配。為尋找身為HUNTER的父親而成為HUNTER的岡，未正式成為HUNTER但暗殺術了得的路基亞，還有希望成為醫生的HUNTER尼奧利奧，他們被HUNTER協會會長委任到美多尼迪。在未知的遺跡之中，等待著岡一行人的是謎一般的新敵人以及神秘的境地。



HUNTER X BATTLE

這個遊戲雖然說是以冒險形式的AVG成份為主，但同時ACTION也是遊戲之中不可割缺的要素來。隨著故事劇情的發展，岡一行會乘座飛船來到霍羅之森的內部地區，與其他同伴進行遺跡保護工作。可是在到達目的地之後，一班神秘人突然出現襲擊政府環境保護局的調查官羅瑪莉亞，於是為了調查當中原因便開始遺跡探險。在玩者下飛船的時候便會進行ACT形式迷宮探索，在迷宮中玩者會經常遇上敵人和魔物，拿起武器反擊吧！在開始之前先解說如何編隊吧。在飛船之中按START便會進入主MENU，選CHANGE的話便可以在加入了的人物之中選玩者操縱的主成員以及另一個PARTNER角色。一隊之中只可以有兩個角色，在迷宮之中是不能再轉隊伍成員的了，只可以PARTNER角色和主角色對調。於迷宮之中玩者按□掣是橫攻擊、△掣是縱攻擊、╳掣是快速移動、○掣移動攻擊。除了這些基本動作之外，把□或△掣長按後放開是可以使出吹飛攻擊，而COMBO攻擊是利用把□或△掣作組合連打，可是大家要注意出招是消耗AURA。最後當然是要說說人物必殺攻擊，使用一次是會消費一個必殺技以及AURA。玩者不作出攻擊的時候是會回復AURA，而不作任何行動的話會回復HP，必殺技則要很長的時間才會回復一次。









度身訂做 不再是什麼改革號

九月下旬 潮·戲 再现

console PLUS trendy weekly magazine

FOR NEW INDEPENDENT BOYS ++ GIRLS

彩京在Dreamcast上最後的射擊皇牌之作

ZERO GUNNER 2

ゼロガンナー2

彩京所製作的射擊作品，一向具有戰略性豐富、品質保證的口碑，當中記憶猶新的作品有《STRIKERS 1945》、《GUNBIRD》系列等，不難發現每款作品都有一貫的特色，非常親切。早前5月在街機上推出的彩京最新作《ZERO GUNNER 2》，憑著使用Dreamcast互換性底板NAOMI製作之下，一如所料很快便移植往Dreamcast上。以縱向捲軸3D立體進行方式的本作，除了保留彩京射擊遊戲一貫的特色外，更首次突破傳統，加進了360度全方位射擊系統，令自由度更大，無疑戰略性比以往更高。



機種：Dreamcast
發行商/製造商：彩京
遊戲類型：STG
發售日期：9月6日（發售中）
售價：5800日圓
容量：GD-ROM
記憶：7 Blocks
1-2P/對應VGA BOX、震動Pack、Arcade Stick

ZERO GUNNER 2的世界觀

本作的舞台於近未來的亞洲。一所企業伊基姆集團(IGEMU GROOVE)發現了未知的能源，為人類帶來了多項龐大的生產技術。

後來，能源被壟斷，擁有強大力量的伊基姆集團陷入了失控的狀態，衍生了可以自由操縱氣候的氣象兵器「ONI」。然後，便利用這個兵器開始支配世界，向各國發動了大規模的氣象侵襲。

大國見事態嚴重，企圖破壞「ONI」，可是氣象兵器有厚厚的雲層保護著，任何攻擊也起不了作用。相反，由伊基姆集團開發的超兵器軍團卻發揮了氣象的機能，入侵大國的軍事根據地進行破壞，到最後損失了全球一半的人口，而世界就由巨大的企業支配著。

之後，倖免生存的人類，決定採用對抗伊基姆集團的最後手段—「ZERO GUNNER SYSTEM」，將技術優秀的人腦，植入無人的戰鬥直昇機，希望得到擁有與敵人同等的運動性能與優秀的判斷能力，與「ONI」對抗。

主角需要捨去自己的身體，將全世界的命運作出一次賭注。


◆在《ZERO GUNNER 2》中，與敵機發生碰撞，並不會對自機構成任何傷害，反過來更可以攻擊敵機，對於應付小型戰機時非常適合。


◆停止使用主副武器的時候，戰機便會自動回收在版面上的所有ITEM。


◆紅色的敵機載有ITEM，應盡早擊落它們將之回收！


◆自機或同伴的機體被敵機擊落，所產生的爆風可以同時抵消敵人的子彈及加以傷害。

GAME SYSTEM

SHOT

機體的標準武器裝備，共有兩種類，因機體的性能而有異，且可取得指定的道具作出二階段的強化，加強攻擊力、範圍和連射力。

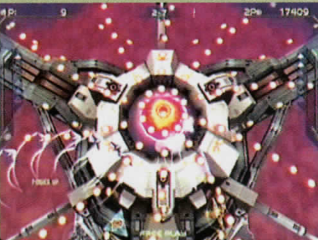
(POWER UP ITEM)–加強主副武器的火力。



OPTION ATTACK



沿用自《STRIKERS 1945 PLUS》的援機攻擊，機體能夠發放出威力絕大的特殊攻擊，但有別於一般射擊遊戲的BOMB，發動時並不會有一短暫的無敵時間。OPTION ATTACK面對於應付BOSS，或正陷入險境的情況下非常適用。透過擊倒敵人回收能源，令在畫面左邊的能源棒儲滿後便可增加一個使用量，最大可同時儲存六個。




(ENERGY ITEM小)–增加小量用作發動OPTION ATTACK的能源，擊倒普通敵人後便會自動出現。


(ENERGY ITEM大)–增加大量用作發動OPTION ATTACK的能源，擊倒中BOSS級數後便會自動出現。

TURN MARKER

本作的重點特色核心系統。TURN MARKER，其實是取代了上集LOCK ON SYSTEM的全新系統，玩者可自由控制戰機攻擊的角度。按著B掣，戰機的前端會出現一個瞄準器，只要推動控桿就可以將攻擊方向改變，這樣便可更有效應付四方八面到來的敵人。


◆玩者需要純熟地運用TURN MARKER，才能有效地達至全方位的攻擊。



MACHINE



RAH-66 COMANCHE

SHOT：標準型
SPEED：★★★★☆
SHOT POWER：★★★☆☆

美國陸軍用作執行其他用途的次世代直昇機，移動速度驚人，機身配備雙雷射炮，能夠貫穿任何敵人，而OPTION ATTACK可以自由設置援機攻擊敵人。



AH-64A APACHE

SHOT：集中型
SPEED：★☆☆☆☆
SHOT POWER：★★★★☆

美國陸軍的全天候型戰鬥直昇機，機前備有目標補捉識別標準器及夜間視認裝置，無論在夜間或惡劣天氣地形下也能飛行，而OPTION ATTACK的破壞力絕大，不過速度慢是APACHE的最大缺點。



Ka-50 HOKUM

SHOT：擴散型
SPEED：★★★☆☆
SHOT POWER：★☆☆☆☆

兩翼具有雙推動引擎的戰鬥機，攻擊範圍廣，對地能力優越，更配備了追蹤導彈，而OPTION ATTACK為強力的援護機，是三部機體中能力最平衡的一部，不過OPTION ATTACK的攻擊時間長。適合初學者使用。

STAGE 構成圖

本作的STAGE構成，與街機版一樣，首四關仍然是以隨機抽樣的形式進行，後半則是固定STAGE，難度會以版數的推進而遞增。

水沒都市 SUBMERGENCE CITY



◆先擊破它身上兩邊的小炮台為上策。

雲海 SEA OF CLOUD



◆只要不斷飛往背後攻擊它，便可輕易樂勝。

ASIAN SLUM



◆這部份存在了多個炮台，另外應善用高樓大廈作擋住敵機放出的子彈之用。

海上基地 MARINE BASE



◆首先將下方其中一個炮台摧毀，解除四分之一危機，騰出空間，解決餘下炮台。



◆對戰方法與雲海的BOSS大致相同。

軌道電梯



◆盡可能不要理會下方出現的戰機，集中火力應付戰艦上的炮台。



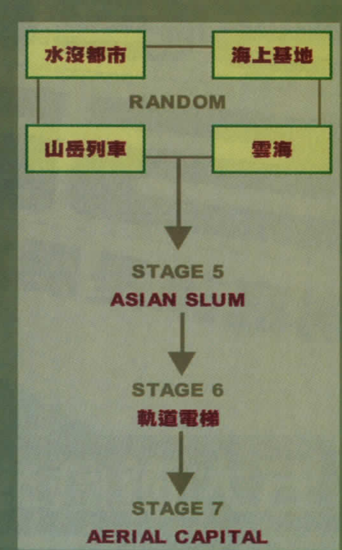
◆快將它二組的浮游炮擊落！



◆盡快將這三個吊臂擊毀！



◆應盡快將兩隻手臂擊毀，免得它繼續放出激光炮。



GAME PLAYERS

短評： 彩京的著名射擊作品，畫面比過往大為強化、多邊形紮實、戰略性豐富，而且今次的移植版除了加入了REPLAY和RANKING模式外，更追加一些家用機版獨有的隱藏要素，例如有開發者遊玩的REPLAY DATA，不過略嫌音效震撼力有點不足。若閣下是射擊迷或是彩京的忠實支持者，不要錯過這款彩京在Dreamcast上的射擊遺作。

評分：8分



海外非常流行的運動項目EXTREME（又稱 x-games），其過激、爽快的成份使人難忘。專門開發運動遊戲為名的SEGA SPORTS，推出以此類型為題材的《SEGA EXTREME SPORTS》。遊戲中，收錄了近年來最流行的六種競技，而且全部比賽的地方都是在馳名的勝地上進行，如蘇格蘭場、喜瑪拉雅山、夏威夷的茂宜島山谷等，與普通的運動遊戲有別一般的興奮體驗。



GAME PLAYERS GAME·DATA

機種：Dreamcast
發行商/製造商：SEGA
遊戲類型：SPT
發售日期：9月6日(發售中)
售價：5800日圓
容量：GD-ROM
記憶：10 Blocks
1-2P/對應VGA

SEGA EXTREME SPORTS

到底誰是屬於全能運動員？

五大遊戲模式

PRACTICE

顧名思義就是供個人單項練習用的模式，初時只提供四種運動選擇，至於BUNGEE JUMPING和SKY SURFING則需完全在「CHAMPIONSHIP」MODE中出現後才會增加。

CHAMPIONSHIP



以挑戰各種競技項目為目標的錦標賽模式，玩者會與電腦對手一起進行比賽，當完成全部競技後，總分最高者為之勝出，而難度方面就有「EASY」、「HARD」和「EXTREME」三個選擇。

TIME TRIAL



純粹向時間挑戰的競賽模式。

SINGLE TRACK



供二人或與電腦用的時間競賽模式，誰盡早到達終點為之勝利，而對戰時畫面會以左右分割方式進行。

BONUS TRACK

遊玩於「CHAMPIONSHIP」或「SINGLE TRACK」中出現的賽道。

「BOOST」系統

如果單玩滑雪板、踏單車的話，遊戲的趣味性可說是非常有限。有鑑於此，本作中引入了一個「BOOST」系統；於遊戲畫面的右下方，會有一個名為「BOOST」的能量計，它的作用其實就是TURBO，在短時間內可以令滑行中或踏著單車的速度加快。不過「BOOST」系統是有限的，當能量計完全耗盡的時候，玩者便不能再繼續使用，需要透過玩者輸入各種指令來做出花式，才能令「BOOST」能量計得以補充。



全六種 EXTREME競技項目

SHOW BORDING（滑雪）

操作方法：

R	加速
A	跳躍
B	攻擊
X	特殊加速（需消耗BOOST量）





花式表演—（Frontflip/Backflip：跳躍中同時按A↑或↓/Frontside/Backside：跳躍中同時按A↑或↓/Grab：迴轉中按A、B或Y/Misty：跳躍中同時按A↙或↗）滑雪運動相信大家在遊戲中玩過不少，是運動遊戲當中相當受歡迎的一種，滑行期間可以借助地形，做出不同難度的花式表現，取得用作增加速度的「BOOST」能量，但要注意著地時要保持平衡，否則便會失足而阻延不少時間。

SELECT YOUR A CHARACTER!



RAGA
國籍：牙買加
年齡：22
身高：180cm
體重：80kg

NINA
國籍：瑞典
年齡：18
身高：170cm
體重：58kg

NOEL
國籍：英國
年齡：21
身高：175cm
體重：75kg



GATH
國籍：美國
年齡：19
身高：175cm
體重：65kg

SPEED GLINDING（滑翔風箏）

操作方法：

L	左迴旋
R	右迴旋
A	著地
X	特殊加速（需消耗BOOST量）
Y	花式表演





花式表演—（Roll：↑→Y/Dip：←→←Y/Somer sault/↓↓↑←Y）在萬里無雲的晴空中自由地飛翔，的而且確是一件十分舒暢的樂事，可是要在狹窄的山與山谷之間進行就不同講法了。至於來到這個遊戲當中，只需依照賽道上紅色氣球的指示方向飛行便可，另外還會有一些藍色氣球，如果碰到這些氣球便可加速，最後一步就是講求著地的應變能力，有紅色煙霧的地方就是著地點，如果玩者是在著地點外的指定範圍著地的話，也可以連按A掣跑到著地點。

A.T.V（四輪車）

操作方法：

L	減速
R	加速
B	攻擊
X	特殊加速（需消耗BOOST量）
Y	花式表演





花式表演—（Burryhop：↑↓←↑←Y/No Footer：↓↑→Y/Seat-stand：↓↑→Y)A.T.V，全名為「All Terrian Vehicle」，乘坐四輪車於雪上、冰上或山地上與對手進行競逐。賽道上的地形會凹凸不平，途中需要越過一些水深有30-50cm的河流，而四輪車在行走上斜或淺水時會較為吃力，速度會大大減慢，故此應盡量避開駛向凹凸地方或斜坡，然而不仿利用跳台，按X掣加速飛往較遠的地方，令時間大大縮短。

MOUNTAIN BIKING（爬山單車）

操作方法：

L	減速
R	加速
A	跳躍
B	攻擊
X	特殊加速（需消耗BOOST量）
Y	花式表演





花式表演—（360：跳躍中←↑→Y/No Footer：跳躍中↓↑←Y/Backflip：跳躍中←↕Y)誕生於美國的運動，乘著單車於地形起伏不定的山地上進行。操作方法與小型四驅車十分相似，但操作比起四驅車較為容易，不過要注意的地方就是爬山單車存在有體力的消耗，當體力完全消耗時，便會影響行走速度。至於這項運動的戰勝秘訣方面，就是盡量選擇一些平坦的路前進，以及活用跳躍掣避開賽道上的阻礙物。

SKY SURFING（空中花式滑板）

操作方法：

R	加速
A	打開降落傘
X	特殊加速（需消耗BOOST量）
Y	花式表演
B	攻擊

花式表演—（360：←↑↓Y/Roll：↑↑Y/Helicopter：↑↓↑←Y）於空中上做出各種花式動作的活動，是近期較為新鮮的運動，與滑翔風箏同樣講求著地的重要性。空中花式滑板與笨豬跳的玩法略為相似，同樣可以在空中做出各種花式，令BOOST量增加。當將近到達地面地面的時候，便需要按A掣打開降落傘著地。

BUNGEE JUMPING（笨豬跳）

操作方法：

R	加速
A	放開繩索
Y	花式表演





花式表演—（Somersault：↑↕↑Y/Spiral：←→←Y/Twist：→↓→Y)笨豬跳的亡命活動近年逐漸被人認識，主要是在於玩法簡單，但要從高處跳下，並非人人都有膽量敢於去嘗試。至於來到這個遊戲裡，下降中可以不斷做出不同的花式，令BOOST量增加。當接近地面的時候，便需要按A掣放開繩索著地，失敗的話便會GAME OVER。

GAME PLAYERS

短評：SEGA運動系列的作品之一，經過一次無限期的延期之後，事至今天終於安然無恙推出了。由於此作是移植至美版的關係，無論選材，以及遊戲整體上都有很強烈的外國味道，對於日本人來說可能未太過適合，故此玩開日本遊戲的本地玩家，對它沒有多大的認識也並不出奇。遊戲提供了多種模式給玩者選擇，而當中收錄的六種遊戲都非常有趣。雖然操作簡單，但具有一定的挑戰性，且每種更可製造花式或攻擊對手，令趣味性大增。

評分：7分

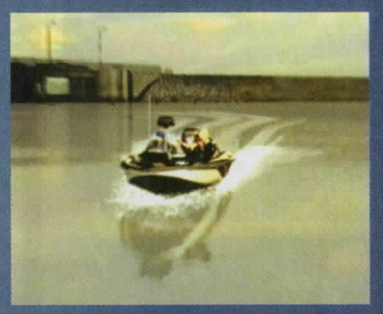
GAME PLAYERS GAME DATA

生產商：SEGA
售價：6800 日圓（限定版 7800 日圓）
容量：GD-ROM
發售日：發售中
記憶：19 BLOCK

於仲夏的家中享受釣魚樂

TEXT: 小悠

GetBass2 SEGA BASS FISHING ゲットバス2



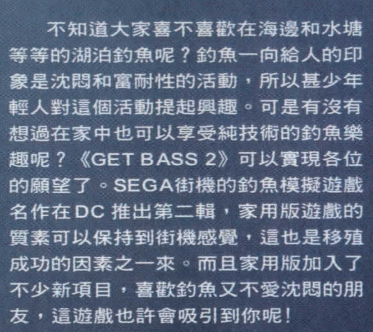


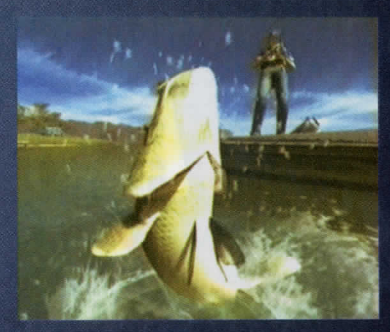
不知道大家喜不喜歡在海邊和水塘等等的湖泊釣魚呢？釣魚一向給人的印象是沈悶和富耐性的活動，所以甚少年輕人對這個活動提起興趣。可是有沒有想過在家中也可以享受純技術的釣魚樂趣呢？《GET BASS 2》可以實現各位的願望了。SEGA街機的釣魚模擬遊戲名作在DC 推出第二輯，家用版遊戲的質素可以保持到街機感覺，這也是移殖成功的因素之一來。而且家用版加入了不少新項目，喜歡釣魚又不愛沈悶的朋友，這遊戲也許會吸引到你呢！









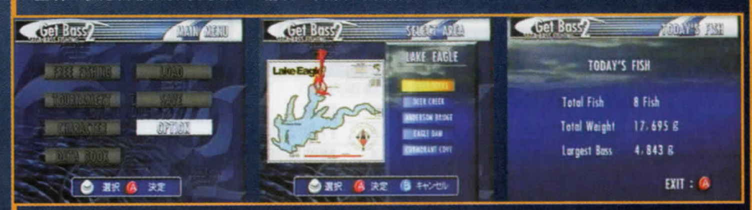


遊戲基本操作

在這個遊戲之中是對應專用釣魚 CONTROLLER，使用這個的話操縱方法基本上是跟街機完全一樣。如果玩者是使用一般手掣的話便要注意了，感覺和玩法跟街機是截然不同呢！家用版比街機版更著重玩者的技巧，所以在遊戲之前先了解手掣的運用是必要工作。首先說說玩者如何運作小艇吧，在大部份的釣魚地點也會用小艇。利用ANALOG是可以操縱小艇的方向，按X掣是速，而Y掣是加速。在以A掣決定了垂釣地點之後便可以開始了，玩者利用L掣拋勾，拋的時候可以用ANALOG來改變拋出的軌跡。R掣是收釣線，不同的按掣力度是會影響到魚餌在水中移動是否自然，也是吸引魚類的重要之處。當有魚吃釣之後，畫面便會進入跟魚鬥力的狀態，這時候玩者必須按L掣來扯魚絲。注意畫面右方是有一行力度BAR，玩者一邊扯魚絲之餘也要收釣線來令魚拉近艇邊，扯魚絲或收釣線太快是會令魚絲折斷的。在適當地拉動魚竿和魚絲後，上釣的時機來了！拉近艇邊時畫面會出現CATCH BAR，玩者以A掣按準中央位置便可以成功捉上來！

遊戲的各種模式

家用版的《GET BASS 2》和街機版最大的分別是FREE FISHING模式，玩者在遊戲開始後的MAIN MENU之中選擇到。在FREE FISHING模式玩者可以自由選擇地區、天氣和時間來開始垂釣，是初學者的練習好地方。另一方面，主要遊戲模式的 TOURMENT 依然健在，玩者可以參加比賽來看看自己的實力，可是比賽是有不些限制大家需要注意，例如時限和比賽中要求玩者釣什麼魚類等等。在大家享受釣魚樂趣之餘，有沒有想過為自己轉轉形象呢？在 MAIN MENU之中有CHARACTER模式可以讓玩者自行設計服飾，也可以選擇其他角色作為玩者使用的角色，還有玩者在釣魚時用的小艇也能夠選擇顏色呢。





相對耐性，遊戲著重玩者的技巧。



機會來了！



釣上大魚的滿足感真的很棒（笑）。



魚具的種類十分之多，而且要懂得運用便需要練習。



魚類和魚具是有COLLECTION的啊！

新世紀EVANGELION TYPING 補完計劃

再來練習日文打字



今作是《新世紀EVANGELION TYPING E計劃》的續集，而與上集最大分別的地方在於採用了「羅馬拼音」輸入法，與上集截然不同，而難易度方面絕對是本作更高，想學日文打字的朋友便絕對不能錯過本作品，而遊戲中是以LESSON分開難易度，難度是會因LESSON的數字而上昇，而每個LESSON也有有關的故事，大部分是與戀愛有關。

LESSON 2 對戰量產型EVA

這一個LESSON是取自劇場版的《新世紀EVANGELION》，當成功輸入正確文字後便可攻擊量產型EVA，如果失敗了便會受到反擊，雖然會出現漢字，但同時亦有日文字母給玩者跟著打。



◆出現漢字之餘，亦有日文字母給玩者參考



◆如果畫面左下方的圖變成全紅，2號機便會給量產型EVA們吃了，同時亦要注意時限

LESSON 3 製飯盒

這次是為所愛的人製愛心飯盒，而本LESSON中同樣會出現漢字，但卻不會顯示其日文字母給玩者，同時玩者在輸入後亦需要按下ENTER製。如果打錯了後按ENTER，便會顯示正確日文字母，若還有時間便可作出更改。



◆達成目標後，聽見愛郎的稱讚，辛苦也是值的

◆未達目標時，居然會出現暴走中的EVA？？

首四個LESSON的介紹



◆可以自由選擇各LESSON來進行遊戲

上文已經提及遊戲是以LESSON來分開難易度，此外，每個LESSON也有各自的等級，分別是LEVEL 1至LEVEL 3，而以下會介紹首4個LESSON的內容。

LESSON 1 同步率

當日文出現時，玩者需要馬上跟著輸入，只要輸入正確便可提昇與EVA的同步率，現在仍不會出現漢字的，如果想在最終合格，便必須達到高水平的同步率了。



◆畫面右下方會顯示各人的同步率，中間一行便是玩者的表現



◆完成一個LESSON後會顯結果

LESSON 4 說出「LOVING YOU」

在這個LESSON中出現的日文詞全都聽後會使人感到肉麻的示愛說話，除了能學到打字外，還會認識到平時想不到的示愛的說話，如果不懂得向至愛表示愛意的人，便好好從中學習、學習了。



◆利用甜言蜜語來追求美人

GAME PLAYERS

短評： 遊戲的其中最大意義是讓玩者熟習打字，加上感受遊戲中與別不同的《新世紀EVANGELION》，不過對於不懂日文及漢字拼音的玩者，便完全感受不到本作品的樂趣了，小弟就是因為不懂日文漢字拼音而未嘗完成一次LESSON 3及較後的LESSON。但對於有意學習用「羅馬拼音」輸入日文的玩者，亦是一套不錯的遊戲，不妨一試。

評分：6分

PARAPPA THE RAPPER 2

TEXT: KACHUN

故事背景其實都頗為「無厘頭」：話説「PARAPPA鎮」傳統以來都流行吃漢堡飽，但不知道出了甚麼亂子，所有食物都變成了麵條，後來就連房屋、汽車等物件也不例外。主角「PARAPPA」為了拯救自己居住的小鎮，及證明自己是個真真正正的男子漢，便決定同一班好友，利用他們喜愛「HIP HOP」音樂，向「討厭的」麵條挑戰！

HEY,BABY ! LETS'RAP ?

任憑製作人將遊戲的故事描述得如何匪疑所思、天馬行空，說到底本作就是個以「HIP HOP」音樂為主題的音樂節奏模擬遊戲。至於具體玩法方面，遊戲會先為玩者示範一段「HIP HOP」音樂，之後玩者便需按音樂節奏，以及畫面所提供的指示，按押手制上不同的遊戲鍵。至於它同一般音樂節奏遊戲如『BEATMANIA』等的最大分別，是遊戲設有不單止一個評分標準；能夠準確無誤地按押與示範相同的遊戲鍵自然好，但能創出自我一派的「RAP TALK」一樣可以在遊戲內取得優秀評價。

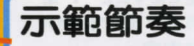
GAME PLAYERS GAME DATA
發售商：SCEI
售價：4980日圓
容量：DVD-ROM
記憶：140KB以上
發售日：發售中〔8月30日〕
PS2/ETC

除此以外，本作內另樹一幟的畫面風格也是遊戲的其中一項主要特色；趣怪的「紙版公仔」角色，配以全3D立體的背景，加上遊戲內艷麗的彩色。一個充滿輕鬆歡樂氣氛的音樂節奏遊戲，您又有沒有興趣試試呢？



豐富的角色也是今集遊戲之一大特點。

HEY，COME ON！LET'S JOIN OUR PARTY！



每版遊戲都有一個特定主題。

遊戲畫面介紹



示範節奏
上面是示範節奏欄，下面則是玩者使用欄。

分數
顯示這版遊戲至目前為止所取得的分數。

表現評價計
對玩者在遊戲內的表現作出評價；從左至右分為「CONSERVATIVE METER」、「AD LIB METER」、以及「GLOOVE METER」，以不同的標準為玩者的表現作出評分。

CONDITION
以遊戲內當前的表現作出評價；分為「COOL」、「GOOD」、「BAD」、「AWFUL」4個級別。

字幕
遊戲內的字幕顯示欄；可作英語或日語字幕選擇。



幾種方式 同您RAP!

今次遊戲共分為8版；在完成「SINGLE PLAY」遊戲後，遊戲便可以讓玩者選擇如對戰等其他遊戲方式。每版的遊戲方式茲分述如下：



全個遊戲共分為8版。



好玩過癮BONUS STAGE！

完成若干版數後，遊戲便會自動送上BONUS STAGE，讓玩者在正規遊戲之餘轉轉口味及輕鬆一下。至於內容方面，角色「小洋蔥」會為主角「PARAPPA」擺放瓦片，讓主角進行空手道中常見的「劈瓦片」練習。玩者只要按瓦片出現的位置，按押相關的「X」、「□」、「△」、「○」鍵，「PARAPPA」便會做出打、踢、劈等「劈瓦」動作。按鍵時，如果「小洋蔥」尚未將瓦片拿出，更會出現將他們一腳「伸」開的趣怪鏡頭。此外，在BONUS STAGE內所取得的分數，將會被加到下一版遊戲作計算；要挑戰「RANKING」的最高分數？那就絕對要把握在BONUS STAGE內的「搶分機會」喇！

but not before they are ready.

「洋蔥老師」向大家解解遊戲玩法。



「小洋蔥」被打至飛開呢！

機能滿載讓您RAP個夠！

除上述各項以外，遊戲又設有多項方便機能，切合不同用家的需要。好像是「字幕語言選擇」喇；遊戲內的旁述及「RAP TALK」將會以英語表述為主，至於字幕則設有英語及日語兩種選擇。除此以外，遊戲又設有「重播功能」，讓閣下重溫自己剛才在遊戲內的精彩表現。



重溫剛才的精彩鏡頭！



將字幕轉成英文？無問題！

GAME PLAYERS

短評：可能是個人節奏感有限的原固，筆者絕不擅長〔也不喜歡〕玩『BEATMANIA』之類的音樂節奏遊戲；但今次的『PARAPPA THE RAPPER 2』給筆者的印象卻未算太差。由於遊戲設有多項評分標準，有時候筆者在遊戲內所犯的錯誤反而會成為加分的地方；此外，生動的角色、艷麗的畫面、「無厘頭」的故事，都能給筆者輕鬆、投入的感覺。加上「超地道」的「HIP HOP」音樂；一向喜歡音樂節奏遊戲的您，今次的『PARAPPA THE RAPPER 2』相信也絕對值得您一試！

評分：7

SINGLE PLAY

單人單曲遊戲模式，亦是每版遊戲成功完成前唯一可以玩到的遊戲方式；成功CLEAR後便可在該版次內使用其他方式進行遊戲。



每版遊戲開始前，都會先交待故事內容。

今次輪到當兵了。

VS COMPUTER

讓玩者與電腦進行對戰遊戲；難易度方面共分為1至4級，玩者可以逐級挑戰。



與「洋蔥老師」1 ON 1！

RANKING

顯示該版在「SINGLE PLAY」、「VS COMPUTER」遊戲下的得分排名。

爭取好成積，換取更高排名！

VS PLAYERS 2

讓兩名玩者進行對戰遊戲。對戰方式非常簡單，遊戲會先示範一段「HIP HOP」音樂，之後便會輪到兩名玩者演繹；兩位之中取得較高分的，便可以得到該回合的所有分數。直到最後音樂完結，總分較高者便算取勝；另外，如果中途某一方分數變成「0」的話，亦當落敗論。



心跳回憶2 SUBSTORIES ~MEMORIES RINGING ON~

AVG 機種：PS

發行商／製造商：KONAMI ■ 發售日期：8月30日（發售中）■ 售價：5980日圓

屬於《心跳回憶2》的Substories系列終於推出了第3部，今次分別有光、琴子和華澄3人的故事，到底你會首先選擇那一個故事來玩呢？除此之外，各故事的中途也有因選擇而造的分支路線，加上在遊戲中會出現多款的迷你遊戲，使遊戲的變化更多。



玩迷你遊戲保齡球中，能否一下子打

Hikari's Story

光為什麼對著儲物櫃發呆呢？



Kotoko's Story

琴子穿著圍裙在煮菜中，到底這和故事發展有什麼關係呢？



Kasumi's Story

只見琴子在桌上大哭，而華澄正在安慰她，之前又發生了何事呢？



RUN = DIM as Black Soul

SLG 機種：DC

發行商／製造商：IDEA FACTORY ■ 發售日期：9月6日（發售中）■ 售價：5800日圓 ■ 容量：GD ROM ■ 記憶：38BLOCKS

本遊戲的世界中，戰爭正使用著一種名為「R.B」的人型機械人，於遊戲中玩者需要執行各種不同的任務，因應任務的結果成功與否來取得源獎金，而金錢在遊戲中的主要用途便是改造「R.B」的機體性能和武器威力。



比露歌

擁有很強列的正義感，但好像與尤達加有少許衝突。

尤達加

本作的主角，戀人遭殺害後，便性情大變，一心為報仇而戰，擁有一流的技術及冷靜的判斷。



機體改造是遊戲中很重要的一環



只要成功擊中敵人便可增加經驗值

在溫暖之中

AVG 機種：PS

發行商／製造商：PRINCESS SOFTI ■ 發售日期：8月30日（發售中）■ 售價：6800日圓

本遊戲是戀愛冒險類型，遊戲主要是以對話為中心，而遊戲中主要是主角在近1年的校園生活中所發生的事，其中當然是以如何和各美女一起渡為主。而遊戲中對話的選擇不同選項及於假日與各美女會面亦會影響她們的好感度，到底最後能否取得心儀女子的歡心便要看各位在遊戲中的際遇。此外，遊戲中有一個CG模式，讓各位看回遊戲中出現過的CG。



對著心儀女子，要小心說話啊！



到那兒去好呢？



如果在適當時侯選擇適當行動，便會有EVENT發生了。



CG模式當然是給玩者欣賞CG啦！

QUAKE III REVOLUTION

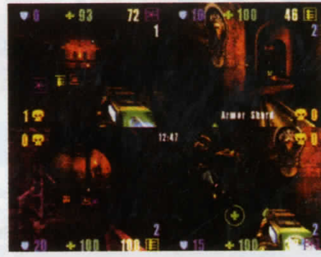
STG 機種：PS2

發行商／製造商：ELECTRON ARTS SQUARE ■ 發售日期：8月30日（發售中）■ 售價：6800日圓

在世界各地也受到不少電腦玩家玩得如痴如醉的遊戲《QUAKE III REVOLUTION》，終於再以第一身3D立體射擊再現PS2，遊戲主要分為以完成任務為主的CAMPAIGN模式和共有8種不同的規則及可供4人同玩的鬥技場模式，而鬥技場模式中的死亡競賽最為緊張刺激，而死亡競賽的勝利條件是最快擊倒指定數量的敵人便是勝利者。此外，多人遊戲時，是會採用分割畫面進行，不過各玩者的畫面會否太細少便見仁見智了。



在CAMPAIGN模式中，角色在完成任務後便會提昇能力



拼過你死我活的死亡競賽模式



當多人同玩時便會採用分割畫面，會否太少呢？

MIGHT AND MAGIC DAY OF THE DESTROYER

RPG 機種：PS2

發行商／製造商：IMAGINEER ■ 發售日期：9月6日（發售中）■ 售價：6800 日圓

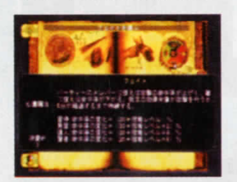
《MIGHT AND MAGIC》系列的最新作品終於登場了，而一直進行冒險之際，一直累積經驗及金錢讓角色及隊伍得以成長，而這次於沙迪亞大陸到底又有何事發生呢？此外不得不提的是遊戲中共有超過100 種以上的魔法，分為炎、風、水等合共9個種類，如何才能學會有用的魔法呢？



戰鬥是以實時進行，所以玩者必須盡速決定指令



設定角色時，可以設定面孔、聲音和技能等等，自由度絕對非常高



當魔法技能等級提昇，便可使用強力的魔法了



除了由隊員組成的一隊外，隊伍亦可雇用其他用兵

創造＆齊來玩職業棒球！



SPT 機種：PS2

發行商／製造商：SEGA ■ 發售日期：8月30日（發售中）■ 售價：5800 日圓 ■ 容量：GD ROM ■ 記憶：160BLOCKS

本遊戲以一個低廉的價格3800 日圓出售，而且還是一套遊戲兩個玩法，相信對於想再一次回味《創造職業棒球》或《齊來玩職業棒球》，本作品絕對是不二之選，而遊戲其他特點是以最新球會資料中及《齊來玩職業棒球》可使用《創造職業棒球》玩者所培育的球隊，相信對於兩個系列的支持者絕對值得一玩，不知你心目中的職業棒球隊實力到底是如何呢？



各球會的資料也得到更新，這便是新加入巨人的球員



在開始時，可以選擇球隊的陣容，但要小心財政預算啊！



使用自己親身栽培的球隊比賽，感覺真是與別不同

LOVE HINA ADVANCE 祝福的鐘會響嗎？

AVG 機種：WSC

發行商／製造商：MARVELOUS ENTERAINMENT ■ 發售日期：9月7日（發售中）■ 售價：5800 日圓

《LOVE HINA》於日本的雜誌「週刊少年」中好評連載中，而本作亦正式於新手提遊戲機GBA上推出，而主角是租住公寓中，遇上了7位女子，玩者需從中選擇一名來追求為目的，各EVENT和選擇分支也會對完成遊戲時的結局有所改變，相信在7位女子中總會有一位是你心目中的理想對象，千萬不要猶豫了，馬上展開一連串的追求計劃吧！



在原作中充滿個性的女子大部分也會登場



噢！被美女給了一記掌摑



如何作出選擇好呢？

其他已推出遊戲

遊戲名稱	機種	開發商／發售商	價格	類型
SAMPLE 1500 SERIES VOL.69 THE PETA GOLF	PS	D3UBLISHER	1500 日圓	SPT
SAMPLE 1500 SERIES VOL.70 THE WAR SIMULATION	PS	D3UBLISHER	1500 日圓	SLG
SAMPLE 1500 SERIES VOL.71 THE 戀愛 SIMULATION 2～接觸～	PS	D3UBLISHER	1500 日圓	SLG
SAMPLE 1500 SERIES VOL.72 THE BEATH VOLLEYBALL	PS	D3UBLISHER	1500 日圓	SPT
SAMPLE 1500 SERIES HELLO KITTY VOL.1 HELLO KITTY BOWLING	PS	D3UBLISHER	1500 日圓	SPT
SAMPLE 1500 SERIES HELLO KITTY VOL.2 HELLO KITTY ILLUSTRATION PUZZLE	PS	D3UBLISHER	1500 日圓	PUZ
大家之飼養教室 甲蟲編	PS	DAINA	5800 日圓	SLG
BLOCKS WARS	PS	PONY CANYON	3800 日圓	ACT
GOLF NAVIGATOR VOL.3	PS2	SPIKE	3800 日圓	SPT
DIGI CARAT FANTASY	DC	BROCCOLI	5800 日圓	AVG
GAMEBOY WAR 3	GB	HUDSON	3800 日圓	SLG
全日本少年SOCCER 大會 目標是日本一！	GB	SUCCESS	4800 日圓	SPT
ESTPOLIS 傳記～甦醒之傳說～	GB	TAITO	4800 圓	RPG
JURASSIC PARK III ADVANCE ACTION	GBA	KONAMI	5800 日圓	ACT
MEDAROT ADVANCE 盔甲蟲 VERSION	GBA	IMAGINEER	5800 日圓	SRPG
MEDAROT ADVANCE 鍬型蟲 VERSION	GBA	IMAGINEER	5800 日圓	SRPG

文：格鬥家小寶寶

GAME PLAYERS GAME DATA	
生產商	CAPCOM
價格	6800 日圓
容量	DVD-ROM / GD-ROM
記憶	未定
發售日	9月13日

CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001

發售日前 攻略始動

家用版專用人物

這兩位便是家用版獨有的人物。現在先為大家披露一下他們的出招表，攻略嘛... 請追看我們的下回攻略吧。

殺意之波動覺醒之隆

必殺技

招式	指令
波動拳	↓↘→＋P
灼熱波動拳	←↙↓↘→＋P
龍卷旋風腳 (空中可)	↓↙←＋K
阿修羅閃空	→↓↘ or ←↓↙＋PPP or KKK

超必殺技

招式	指令
真空波動拳	→↘↓↙←→↘↓↙←＋P
滅殺豪昇龍	↓↘→↓↘＋P
瞬獄殺	輕P, 輕P, →, 輕K, 重P (需要 Level 3)
滅・波動拳	→↘↓↙←→↘↓↙←＋K (需要 Level 3)

大蛇之血騷動之八神

必殺技

招式	指令
百八式。闇拂	↓↘→＋P
二百拾二式。琴月。陰	→↘↓↙←＋K
百式。鬼燒	→↓↘＋P
百二拾七式。葵花	↓↙←＋P (三回入力可能)

超必殺技

招式	指令
裏百式・鬼焰	↓↘→↓↘＋P
禁千二百拾壹式。八稚女	↓↘→↘↓↙←＋P

致勝關鍵！ 深入剖析各系統元素

元素一： 戰鬥系統

攻守兼備 - C Groove

C - Groove 採用了三段式的超必殺技計，當計滿時可以隨意使出 Lv1 、Lv2或Lv3的超必殺技。而只需消費1 lv 的超必計便可作出Guard Cancel攻擊。除比以外，它是唯一可以使用空中檔格的系統，所以可作出一些空中的騷擾動作，看來特別適合擅使空中技的角色所使用。另外，它的超必計在眾多Groove中是儲得最快的，很多時候都可以在一回合內便將計儲滿，所以不刻意留超必給下一位角色，所以在角色次序排列方面可以隨喜好而排列，不用顧及超必的使用。在整體而言，它是一個攻防兼備的，適合初學者用的平衡系統。

無限變化 - A Groove

A - Groove 採用的超必計是二段式的。 在計滿時可使用 Original Combo 或者兩次Lv1 的超必殺技，而在只得半條計滿的情況下也可以使出 Lv1 的超必殺技或使出 Guard Cancel 攻擊。在今作中的Original Combo 是使用 Zero2 的模式(但不會強逼前進)，在OC 發動時會有約5格(12 份 1)，而且在 OC 中還可以使用加入超必殺技。而 Original Combo還且有待開發。對於喜歡研究OC的機友們是一個必玩的系統。由於儲氣速度也算不慢，而且OC發動率也會很頻密，所以也不用刻意考慮保留超必計在隊伍排列的先後次序。

立即反擊 - P Groove

P - Groove 採用的超必計是只得一格的。在計滿時可以使用一發 Lv3 或 Max 專用的超必殺技。在這 Groove 並沒有甚麼 Guard Cancel 攻擊或特殊移動技，因為它擁有 Blocking 這項實用的反擊系統。換句話說，如果不諳此道者請勿使用，因為如果遭對手施壓至版邊時，本Groove將沒有任何方法離開被困範圍。為了突破攻擊範圍及反擊，必需懂得活用空中Blocking反擊。請注意，在小跳中是不可以Blocking的。在儲超必計時間方面，本Groove是眾Groove中最慢的一個，要滿超必計的話往往要在第一個的最後階段。所以要使用超必攻擊的角色通常會排至第二個。

一發逆轉 - S Groove

S - Groove的最大特徵就是可以自己控制超必計的儲量。當超必計滿時便會增強攻擊力至1.15倍，而且可以使出Lv1 的超必殺技。而在體力「見紅」時 (約只在六份一以下) 就可以隨便任出Lv1 的超必殺技，而如果同時超必計滿時便可使出Lv3或Max 限定的超必殺技。因為可以在體力少時乘此機會目使無責任超必，的確可以使逆境扭轉。因為超必計是餐餐清的，所以也不用計劃性的去留超必到下一位，或者刻意調動角色次序。雖然沒有緊急迴避的移動方法，但有著獨有的側閃，的確可以使對手的必殺攻擊完全透過後才反擊，或者可以使用Guard Cancel 攻擊來拉開對手的距離。

戰略制勝 - N Groove

N - Groove 是眾多 Groove 中擁有最多 Sub-system 的一個。這使得它成為一個充滿策略性且攻守平衡的Groove 。當儲滿了超必計後便會自動儲成一粒珠，總共可儲三粒。玩者可以消費一粒珠來使角色來使出Lv 1 的超必殺技，或者使角色進入Max 狀態。當在Max狀態再消費一粒珠來使超必的話，便會使出Lv3或Max限定的超必。儲珠的時間很快，但一般來說消費量也不多，所以其實可以放膽使用。通常都會將強角色放在最後，使他可以一出來便使出Max狀態。但要小心，爆珠來變成Max 狀態時是沒有無敵時間的，小心遭人攻擊。

絕境逢生 - K Groove

被稱為最究極的戰鬥系統，因為這個Groove 的儲超必計條件的確是非常有問題，只是受到攻擊或Just Defend才可增加。而當怒計(即超必計)儲滿後便會立即進入怒狀態。在這狀態時攻擊力會大幅提高至135%，也可以使出Lv3 或Max限定的超必殺技！絕對是一次過返本的系統。而在角色交代時，將不會將超必計儲量帶至下一個角色，所以也不會影響到角色的出場次序。而相對來說，體力高的角色，或是使用高 Ratio 角色會較為有利。另外一提， Just Defend 除了可以增加超必計外，其實還可以補體力的。還可以在空中使用後立即反擊，實用並非想像中的無用。



Groove 性能及超必差別

儲氣性能比較

	C	A	P	S	N	K
擊中	4	3	1.1	--	3	--
被擋	1.3	1	0.4	--	1	--
空振	0.4	0.3	0.1	--	0.3	--
被打	+	+	+	+	+	+++
擋格	+	+	+	+	+	--

滿必殺技計後變化

	C	A	P	S	N	K
攻擊力	lv1 1.01 倍	--	--	1.15 倍	Max1.2 倍	普通技1.35倍
	lv2 1.02 倍	--	--			必殺技1.3 倍
	lv3 1.05 倍	--	--			超必1.1 倍

SUPER COMBO DAMAGE

在此表中，大家可以看到各Groove 的超必殺攻擊力如何。S Groove不愧是一發逆轉的Groove，擁有最強的超必攻擊力。而另外需要留意的是N Groove，只需使用兩粒珠便可以使出強力的超必，的確非常合乎經濟效益。

元素二：

Ratio 性能差別

攻擊力：以Ratio 2 的角色為基準的話，同角色的攻擊力修正值如下：

Ratio 1 82%	Ratio 2 100%	Ratio 3 117%	Ratio 4 130%

從此表中可以看到，如果一個Ratio 4 的角色對一個Ratio 2 的作出攻擊，相比於一個Ratio 1 的作出同樣攻擊時，體力的傷害值差竟然有約 50% 之差！

體力值：以Ratio 2 的角色為基準的話，同角色的體力值修正值如下：

Ratio 1 80%	Ratio 2 100%	Ratio 3 117%	Ratio 4 140%

在這裡可以看到為甚麼Ratio 4的角色為何這樣強壯了。計算體力及攻擊力的修正值後，不難發覺一個Ratio 1 對一個 Ratio 4 時的總能力差是如何的大。

元素三：角色出場次序

各角色總體力

下表中示出各角色的體力值，體力值愈高，相對來說即是防禦力愈強。可以看出擅於空中戰的靈活角色體力都是較低的，另外，豪鬼永遠也是身子最弱的。最強和最弱角色的體力值差竟然可以高達約20%，所以要好好計劃如何出戰。

(體力值以Ratio 2 計算)

15600	Zangief, Chang, Raiden
15200	Geese, Rugal
14800	E.Honda, Blanka, Sagat, M.Bison, Dan, Todo, Yamazaki
14400	Eagle, Ryu, Ken, Guile, Vega, Rock, Kyo, Terry, Ryo, Kim, Joe
14000	Maki, Rolento, Chun Li, Dhalsim, Hibiki, Haohmaru, Iori
13600	Kyosuke, Balrog, Sakura, Cammy, Athena, Mai, Vice, Benimaru, Yuri, King, Nakoruru
13200	Yun, Morrigon
12800	Gouki

每回合回復體力量

每回合的回復體力值可以用這個算式來計算：

回復量 = [(剩餘時間 / 10) +1] x 300

要留意的是，剩餘時間的算法是取時間 Count 的頭兩位，如餘下 918 count 的話，數式將會是 [(91/10) +1] x 300 = 3030，即是一般角色的約 20% 體力！明顯而見，如果能夠在短時間內將對手擊倒的話，回復量則愈大。而且相於體力值低的角色而言，回復率更見得大。這個也會角色的次序編排的重要因素之一。



人物個別攻略 正式開始

Capcom 新人物

Eagle ~ 中距離封位攻擊

登場作品：Street Fighter

全必殺技表：

必殺技	
Cantbury Blue	↓↘→ + P (可儲)
Oxford Red	←↙↓↘→ + K
St. Andrew Green	→↓↘ + P
Manchester Black	↓↙← + P
Liverpool White	↓↙← + K
超必殺技	
Manchester Gold	↓↙←↓↙← + P
Union Jack Platinum	↓↘→↓↘→ + P

Cancel 表：

	輕拳	中拳	重拳	輕腳	中腳	重腳
近站立	○	△(第一HIT)	×	○	○	×
遠站立	○	△(第一HIT)	×	○	○	×
蹲下	○	△(第一HIT)	○	○	×	×

(○ - 可 CANCEL ／× -- 不可 CANCEL ／△ - 可 SUPER CANCEL)

戰略指南

Eagle 的打法是以封位為主，近距攻擊對Eagle 是絕對不利的。站立中腳Cancel 輕或中Oxford Red 是Eagle 的重要技，因為這一招即使被擋，對手也不能立即反擊，除了能夠有效逼開對手之外，還可以削去對手不少體力。站立重拳的攻擊距離極長，即使對手在蹲下姿勢也不會空振，可以有效的封殺使用飛行道具的對手。而蹲下重腳的距離也是很長，可以安心作出突擊。



◆ 站立重拳的有效距離有半個畫面之長



◆ 蹲下重腳的攻擊距離.... 長得有點過份



◆ 蹲下重拳是Eagle 重要的對空技

基本連續技：

跳入重腳 → 站立中腳 → 中Oxford Red
蹲下輕拳 x 2 → Union Jack Platinum 或Manchester Gold

Maki [柳源齋 真希] ~ 以速度擾亂對手

登場作品：Final Fight 2

全必殺技表：

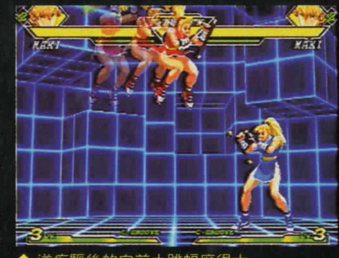
特殊技	
武神降空肘	空中 ↓ + MP
武神獄鎖拳	LP, MP, HP, HK
必殺技	
拳突	↓↘→ + P
疾驅	↓↘→ + K, K
天狗倒	空中 ←↙↓↘→ + P
烈風腳	KKK (扣能源)
逆疾驅	↓↙← + K, K
八艘腳	空中近版邊時 ↓↙← + P or K
超必殺技	
武神剛雷破	↓↘→↓↘→ + P
鐵心崩	↓↘→↓↘→ + K, K
戲天狗	近敵時轉兩圈 + P (空中可)

Cancel 表：

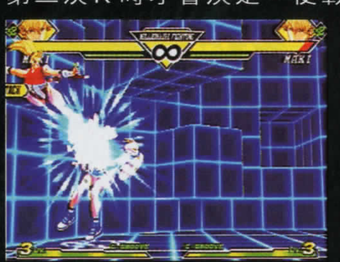
	輕拳	中拳	重拳	輕腳	中腳	重腳
近站立	○	○	○	×	○	×
遠站立	○	×	×	×	×	×
蹲下	○	○	×	○	×	×

戰略指南

Maki 的戰法是以邊走邊打為主。逆疾驅相信會是Maki 使用率最高的一招。在逆疾驅之後可以使出疾停，大前跳或大後跳，可擾亂對手的策略。由於沒有有效的對空技，所以Maki 要不斷採取進攻才可。在跳躍中可以不時使出武神降空肘，因為可以改變浮空路線及判定大，可增強擾亂的效果。在疾驅可以在輸入指令後才決定進攻方法，即是按第二次K 時才會決定，使戰略性也提高了。



◆ 逆疾驅後的向前大跳幅度很大



◆ 八艘腳可有效對付咄咄相逼的對手

◆ Lv2以上的鐵心崩有無敵時間，最好用以對付投出飛道具的對手

基本連續技：

跳入重拳 → 站立重拳 → 拳突 / 疾驅(中腳)
蹲下輕拳 x2 → 武神剛雷破

Kyosuke [鑑 恭介] ~ 由地上戰開始空中combo

登場作品：私立Justice學園

全必殺技表：

Cannon Kick	↘ + HK
必殺技	
Cross Cutter	↓↘→ + P
幻影 Wave	空中 ↓↘→ + P
雷神 Upper	→↓↘ + P
幻影 Kick	↓↘→ + K (空中可)
幻影 Breaker	↓↙← + P
超必殺技	
擴散 Cross Cutter	↓↘→↓↘→ + P
Super 雷神 Upper	↓↙←↓↙← + P
Double 幻影 Kick	↓↘→↓↘→ + K (空中可)
Final Symphony Remix	→↘↓↙←→↘↓↙← + K (需要 level 3)

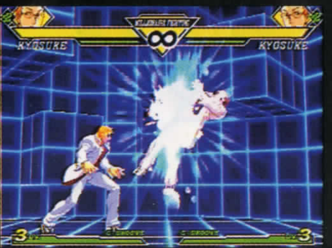
Cancel 表：

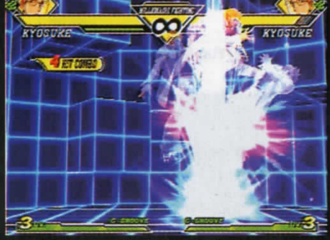
	輕拳	中拳	重拳	輕腳	中腳	重腳
近站立	○	○	○	×	○	×
遠站立	×	×	○	×	×	×
蹲下	○	○	○	○	×	×
空中	○	○	×	○	×	×

戰略指南

恭介的戰法比較奇特，因為他沒有一套可循的進攻方法。當然不是說他樣樣不能，而是他的基本技及都是比較慢，攻擊判定都是出得較遲的，雖不能用以積極進攻，但用來防守卻是一絕。輕Cross Cutter 可以有效截擊對手，使對手保持一定距離。站立中腳是可靠的對空技，如果採用Cannon Kick 的話更可使出本遊戲只得他才獨有的Air-Combo。但Air-Combo 的難度卻頗高且殺傷力不大，如果有興趣的話便努力練習吧。


◆ 空中Combo 的入力時間需要努力練習


◆ Cross cutter 可以有效截擊來襲


◆ 超雷神Upper後可以使出不同的Air Combo

基本連續技：

跳入重腳→站立中拳→重雷神Upper→幻影Kick

跳入重腳→Cannon Kick→空中輕拳→空中輕腳→空中中拳→空中重拳→空中重腳

Rolento ~ 以Stinger施壓

登場作品：Final Fight

全必殺技表：

特殊技	
Fake Rod	→ + MK
Spike Rod	空中 ↓ + MK
必殺技	
Patriot Circle	↓↘→ + P (三回入力可能)
Stinger	→↓↘ + K, P or K
Mekong Delta Attack	PPP, 著地時按 P
Mekong Delta Air Raid	↓↙← + P, P
Scouter Jump	KKK
超必殺技	
Take No Prisoner	↓↘→↓↘→ + P
Mine Sweeper	↓↙←↓↙← + P
Steel Rain	↓↘→↓↘→ + K

Cancel 表：

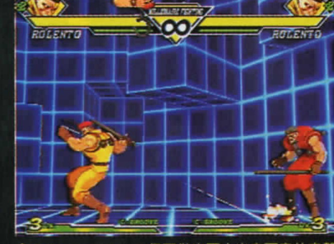
	輕拳	中拳	重拳	輕腳	中腳	重腳
近站立	○	×	○	○	○	×
遠站立	○	×	○	○	×	×
蹲下	○	×	×	○	○	×

戰略指南

「邊走邊打」應該是Rolento的人生座右銘。他擁有極高的速度和刁鑽的移動路線，可使對手捉不到路數。對空方面，中距的話可以使用站立中拳，而在頭頂的話可用站立重拳。Stinger可有效地控制對手的地上距離，逼對手用緊急迴避或跳躍來進攻，而這時就是反攻的好時機了。除此以外，大跳躍後的Spark Rod使飛行軌道改變也是一個非常有用的擾敵技。在使Patriot Circle時如遭檔格的話，只要不再輸入第二次便可較安全地逃離。


◆ Stinger 可使對手不能前進


◆ 站立中拳對空性能一流


◆ Take no prisoner 仍可做出不少出奇不意的突擊

基本連續技：

跳入重腳→蹲下中腳→Patriot Circle

跳入重腳→蹲下中腳→Take No Prisoner

Yun ～ 空降攻擊

登場作品：Street Fighter III

全必殺技表：

特殊技	
旋風腳	→ + MK
雷擊蹴	直 / 前跳中 ↘ + K
必殺技	
鐵山靠	→ ↓ ↘ + P
絕招步法	↓ ↘ → + P
穿弓腿	↓ ↘ → + K
虎撲子	↓ ↙ ← + P
前方轉身	近敵時 → ↘ ↓ ↙ ← + K
超必殺技	
槍雷連擊	↓ ↘ → ↓ ↘ → + P
雷震魔破拳 (Yang)	↓ ↘ → ↓ ↘ → + K
揚炮	↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + P (需要 level 3)
飛天雙龍陣 (Yun & Yang)	空中 ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + K (需要 level 3)

Cancel 表：

	輕拳	中拳	重拳	輕腳	中腳	重腳
近站立	○	○	○	×	×	×
遠站立	×	×	○	×	×	×
蹲下	○	○	×	○	○	×
空中	○	○	×	×	×	×

戰略指南

Yun是另一個以速度制勝的角色。他擅於使用空降的戰術，但要注意的是如果是使用雷擊蹴的話則要小心落點，因為今集的雷擊蹴落點如果對手頭上而非身上的話，被反擊的機會將會很高。取而代之的可使用空中中腳。但空振雷擊蹴來調校位置會是遊戲中常見的動作。而在對空方面，揚砲是很可靠的選擇。在街霸3中見常用的中腳對空然後絕招步法追打的做法在這裡已被削除，但站立中腳仍是一個不錯的對空技。



◆ 雷擊蹴的落點很重要



◆ 用揚砲來對空可說是無一失



◆ 兄弟合作的超型超必

基本連續技：

站立輕拳→站立輕腳→站立中拳→絕招步法 / 輕鐵山靠

跳入重腳→站立中拳→站立重拳→拉後站立重拳→揚砲

Chun Li [春麗] ～ 喚然一新的戰法

登場作品：Street Fighter II

全必殺技表：

特殊技	
尖杖蹴	→ + MK
背中蹴	↘ + HK
鷹爪腳	空中 ↓ + MK
連環打	空中 HP, HP
三角跳	空中跳到版邊拉相反方向
必殺技	
百裂腳	K 連打
氣功拳	← ↙ ↓ ↘ → + P
Spinning Bird Kick	↓ 儲 ↑ + K
超必殺技	
氣功掌	↓ ↘ ← ↓ ↘ → + P
鳳翼扇	↓ ↘ → ↓ ↘ → + K

Cancel 表：

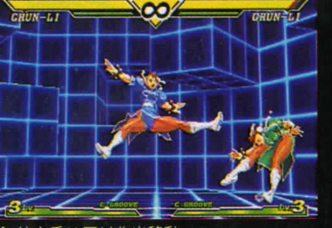
	輕拳	中拳	重拳	輕腳	中腳	重腳
近站立	○	○	○	○	○	○
遠站立	○	×	×	○	×	○
蹲下	○	○	×	○	×	×

戰略指南

春麗在今作中以全新的Street Fighter III 的裝束出場，連技也差不多改成那樣，不再是Zero中的樣子了。其中一樣影響甚大的就是跳躍軌跡。她的軌跡現在高而不遠，配合著大跳躍，在空中戰時仍能保持優勢。主要打法仍是以短至中距離為主，如果對手在攻擊範圍以外的話，可以用Spinning bird kick拉近，或者判定較遠的技如站立重拳或蹲下重腳來直接攻擊。由於她除了超必氣功掌外並沒有可靠的對空技，她需以主動攻擊來採取主導。



◆ 蹲下中拳的打點極低，還可 cancel 至重氣功拳



◆ 站立重K 可以作出移動



◆ 不好意思！

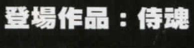
基本連續技：

跳入重拳→站立重拳→重氣功拳

跳入踢背輕腳→蹲下輕拳→蹲下輕腳→鳳翼扇→跳前重拳→重拳

SNK 新人物

Haohmaru [霸王丸] ~ 強力的重斬！



登場作品：侍魂

全必殺技表：

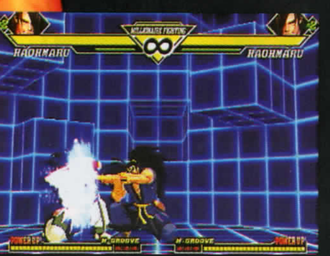
招式	指令
奧義。旋風裂斬	↓↘→＋P
奧義。旋風烈斬	↓↘→＋K
奧義。弧月斬	→↓↘＋P
奧義。烈震斬	↓↙←＋P
超必殺技	
天霸封神斬	↓↘→↓↘＋P
天霸凄煌斬	→↘↓↙←→＋P (需要 level 3)

戰略指南

霸王丸的前重斬是判定大而且攻擊力強的一招，很多人都會濫用這一招的。其要致勝的話，霸王丸必需和對手保持著一定的距離，因為短距離對於霸王丸那大開大合的攻擊是絕對不利的。所以霸王丸雖要學習如何利用中及小技將對手逼開。近距輕拳 x2 然後站立中拳可有效使對手保持一定距離，蹲下的重拳則可以替代弧月斬來對空，由於攻擊判定大，所以是可靠的對空技，即使空振了也可能封住對手的突擊。



◆ 超強的重斬...有點無賴...



◆ 多用輕斬逼開對手



◆ 蹲下重斬的判定也很大

Cancel 表：

	輕拳	中拳	重拳	輕腳	中腳	重腳
近站立	○	○	△	○	×	○
遠站立	○	○	×	△	×	×
蹲下	○	○	△	○	△	×

基本連續技：

蹲下輕腳 x2 →重奧義弧月斬
跳入重拳→蹲下中腳→天霸封神斬

Hibiki [高嶺 響] ~ 華麗的居合斬

登場作品：月華之劍士 第二幕

全必殺技表：



招式	指令
特殊技	
連環斬	近距離 HP, HP
必殺技	
遠間之斬也	↓↘→＋P
近寄之斬也	↓↙←＋P (可儲)
水月之突也	→↓↘＋K
居合之返也	←↙↓↘→＋K
紙一重迴也	KKK
間詰肝要也	紙一重迴也中 →＋K
間置肝要也	紙一重迴也中 ←＋K
超必殺技	
死惶恐心也	→←↙↓↘→＋P (需要 level 3)
越屍走行也	→←↙↓↘→＋K, (任何一 route) (需要 level 3)

Route 1 ：LP, MP, HP, LP, MP, HP, LP, MP, ↓↘→＋HP
Route 2 ：LP, MP, HP, LP, MP, HP, LK, MK, ↓↘→＋HK
Route 3 ：LP. MP, HP, LK, MK, HK, HK

戰略指南

高嶺響是一位攻擊距離長的角色。擅於使用她的單發長距離封殺便可以輕易致勝。在一般的情況下，蹲下的輕拳及中拳都可有效擊中對手，使對手以使用中距離的打擊技或者使出飛行道具。不時使出蹲下中拳→遠間斬也是有效的攻擊方法。和霸王丸一樣，密著或近距的戰鬥也是比較不利的，可以活用輕將對手逼開。在對空技而言，站立重拳是有效的選擇。要留意死惶恐心也如果在遠距使出的話，攻擊是很低的。



◆ 蹲下中拳的長度...很長...



◆ 遠間斬也是常用的必殺技

◆ 對空可以使用站立重拳

Cancel 表：

	輕拳	中拳	重拳	輕腳	中腳	重腳
近站立	○	○	○	×	△	○
遠站立	○	○	△	×	×	×
蹲下	○	○	△	△	×	×

基本連續技：

蹲下輕腳 x3 → 近寄斬也
跳入重拳→站立中拳→近寄斬也→發勝神氣也

Rock Howard ~ 攻守兼備的角色



登場作品：餓狼 ~ Mark of the Wolves

全必殺技表：

Axe Kick	→ + MK
必殺技	
烈風拳	↓↘→ + LP or MP
Double 烈風拳	↓↘→ + HP
Rising Tackle	↓ 儲 ↑ + P
Hard Edge	↓↙← + P
Rage Run ◦ Type Dunk	↓↙← + LK
Rage Run ◦ Type Save	↓↙← + MK
Rage Run ◦ Type Shift	↓↙← + HK
Crack Counter	↓↘→ + K
真空投	近敵時轉一圈 + P (PPP cancel 收招時間)
羅剎	真空投後按實 PPP，然後放手
超必殺技	
Raging Storm	↓↘→↓↘→ + P (需要 level 3)
Shine Knuckle	↓↘→↓↘→ + K
Deadly Rave ◦ Neo	→↘↓↙←→ + LK, LP, LP, LK, LK, MP, MK, HP, HK, ↓↙← + HP (需要 level 3)

Cancel 表：

	輕拳	中拳	重拳	輕腳	中腳	重腳
近站立	○	○	○	○	○	○
遠站立	○	×	×	×	○	○
蹲下	○	○	×	○	○	×

戰略指南

由於此角色的各方面均非常平均，由飛行道具、突進、反擊甚至指令投都有，戰法也因人而異。如果選用近距施壓的話，可以多用Rage Run ◦ Type Shift來亂對手，而一旦成功使出這一招時，是可以立即使出真空投的。中距的話可以使用站立中腳保持距離，然後伺機使用烈風拳或突進的Hard Edge進攻。對空方面，可不要刻意使用Rising Tackle，其實蹲下重拳的判定已經非常大，另外還可選擇使用Raising Storm來對空。



◆ Hard Edge 是常用的攻擊技



◆ 站立重腳也可有效對空



◆ 真空投可用羅剎追打，甚至Brake至Shine Knuckle

基本連續技：

跳入重拳→站立重拳→重Hard Edge
蹲下輕腳→蹲下中腳→Shine Knuckle

Athena ~ 淘氣的超能力攻擊

登場作品：Athena

全必殺技表：

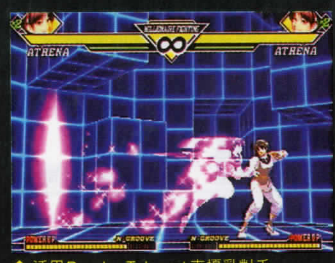
特殊技	
連環腳	→ + MK
Phoenix Bomb	空中 ↓ + MK
必殺技	
Psycho Sword	→↓↘ + P (空中可)
Psycho Ball Attack	↓↙← + P
Phoenix Arrow	空中 ↓↙← + K
Super Psycho Throw	近敵時 ←↙↓↘→ + P
Psyhic Teleport	↓↘→ + K
v Psycho Reflector	→↘↓↙← + K
超必殺技	
Shining Crystal Beat	→↘↓↙←→↘↓↙← + P (空中可) (Level 2 以上可按 PPP 取消)
Crystal Shot	Shining Crystal Beat 中 ↓↙← + P (空中可) (可儲)
Phoenix Fang Arrow	空中 ↓↘→↓↘→ + K

Cancel 表：

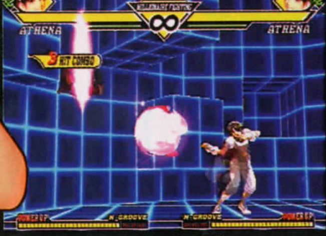
	輕拳	中拳	重拳	輕腳	中腳	重腳
近站立	○	○	○	○	○	×
遠站立	○	△	△	△	×	○
蹲下	○	○	○	×	△	○
空中	○	△	○	△	○	×

戰略指南

對於必殺技眾多的Athena來說，不斷使用必殺技來擾亂對手便是她的進攻模式。跳前的攻擊可以是一般的腳踢、或是Phoenix Bomb、又或是Phoenix Arrow，甚至可以是Shining Crystal Beat！而在地上方面，Psycho Sword及v Psycho Reflector的使用，或者Teleport到對手附近使出直接攻擊，或是使用Super Psycho Throw等。這樣不斷使用不同的進攻方法便可以使對手煩不勝煩。



◆ 活用Psycho Teleport來擾亂對手



◆ Phoenix Fang Arrow 可對付



◆ Crystal Shot 的軌跡會因按鍵而不同

基本連續技：

跳入中腳踢背→蹲下輕腳 x2 →重 Psycho Sword
(版邊) Super Psycho Throw →跳前空中 Shining Crystal Beat → Crystal Shot

Chang & Choi ~ 以暴力解決問題

登場作品：King of Fighters

全必殺技表：

技名	指令
洗擊	↘ + HP
必殺技	
鐵球大回轉	P 連打 (PPP 收招)
龍卷疾風斬 (Choi)	→↘↓↙←+K
疾走飛翔斬 (Choi)	→↓↘+K
鐵球粉碎擊	← 儲 → + P
飛翔空裂斬 (Choi)	←↙↓↘→+K
大破壞投	近敵時→↘↓↙←→+P
超必殺技	
真! 超絕龍卷真空斬	近敵時→↘↓↙← →↘↓↙←+K
鐵球大暴走	↓↘→ →↘↓↙←+P

Cancel 表：



	輕拳	中拳	重拳	輕腳	中腳	重腳
近站立	○	○	×	△	×	○
遠站立	○	○	×	△	×	×
蹲下	○	△	△	△	○	×



◆鐵球粉碎擊的打擊防禦判定很管用



◆鐵球大回轉的壓逼！

戰略指南

遊戲中雖然加入了蔡寶奇，但其實主角仍然是陳國漢，所以請勿倚重蔡寶奇的偶爾攻擊，只是偶一用來突襲掩護便好了。因為陳國漢本身的攻擊力大，攻擊範圍也廣，所以不要命的換血攻擊往往是可以嚇怕對手，使對手不敢截擊。推薦的攻擊有跳前重拳，站立重拳和蹲下重腳。鐵球粉碎擊的防禦時間往往會使對手落空後遭打擊。如果一旦進入近距範圍的話，可以使用鐵球大回轉來迫開對手，或者多走一步，直接使出判定位置大的大破壞投。



◆跳起重拳的判定極大

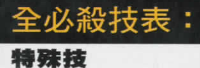
◆疾走飛翔斬可作掩護前進的攻擊

基本連續技：

蹲下輕拳 x2 → 鐵球大回轉
跳入重腳→蹲下輕拳 x2 →鐵球大暴走

Todo [藤堂龍白] ~ 不要小看「重當」

登場作品：龍虎之拳



全必殺技表：

技名	指令
特殊技	
地雪蹴	→ + MK
必殺技	
重當	↓↘→+P
仰天重當	→↓↘+P
飛身重當	空中 ↓↘→+P
體崩	→↘↓↙←+P
超必殺技	
超重當	↓↘→↓↘→+P
心眼。蔓落	↓↘→↘↓↙←+P



◆超重當的有效範圍極廣

Cancel 表：

	輕拳	中拳	重拳	輕腳	中腳	重腳
近站立	○	○	×	×	×	×
遠站立	○	○	×	×	×	×
蹲下	○	○	×	○	○	×
空中	○	×	×	○	×	×

戰略指南

看來看去出招表，藤堂龍白也只得一招「重當」，其實這也是藤堂龍白的強項所在。輕及中的重當的距離短，但出招及收招的時間均十分短，是可靠而有效的打擊技。重的重當可以擊中約半個畫面至 3/4 畫面距離的對手，但遭檔格很可能會遭到反擊。一般來說，地上使出輕及中的，空中使出重的已經可以造出安全的攻擊。心眼・蔓落是一招極之有用的反擊技，它最厲害之處就是它可以不分段位，只要受到攻擊便可以反擊，對付亂動的封位角色可是非常有效的一招。

◆心眼・蔓落可反全部位的技



◆體崩後對手的硬直時間只是很短

◆特殊技→+ 中腳是非常重要的

基本連續技：

跳前中腳→蹲下輕拳→蹲下中拳→輕重當
體崩→蹲下重拳→超重當



GAME PLAYERS GAME DATA

機種：Dreamcast
生產商：BANPRESTO
遊戲類型：SRPG
價格：7800 日圓
容量：GD-ROM
記憶：99 BLOCK
發售日：發售中
對應 VGA

TEXT BY SAKURA KI

スーパーロボット大戦α for Dreamcast

#1 鋼鐵之飛機（鋼鐵のコクピット）

NEXT 強制 → #2

熟練度條件：在戰鬥中選擇「基本的な戰鬥方法を確認しない」熟練度 +1
勝利條件：敵全滅
敗北條件：主角或甲兒被擊倒



遊戲的序幕只有一個TURN，只要我軍到了TURN 2仍未被全滅的話，便可以順利開始進入第一話，而且也沒有熟練度可以取，所以序幕的攻略不多說。

在此關的最初會出現選項（「ロボットに乗る」和「戀人を探す」），選前者的話主角會以初期配置出場，甲兒的朋友號會是援軍。相反選後者的話位置會相反，而且主角的戀愛度亦可以上升1點。當主角在戰鬥中出現時又會再有選項出現，如果玩者想增加熟練度的話，只要選擇「基本的な戰鬥方法を確認しない」便可以升1點，由於不同的熟練度會影響遊戲的發展，所以上升與否玩者在最初便要好好考慮和計劃（熟練度影響的ENDING可以參考最後的流程表）。

這一版的敵人也只有三部，HP較高的是阿修羅的古路（グール），擊倒它亦可以取得強化零件。如果玩者選擇「戀人を探す」，要留意HP很低的朋友號，只是中了一記攻擊便會出現危險，而且主角機亦要TURN 3才會出現，所以盡量離開古路五個方格的射程範圍，待回避率高的主角機去收拾它。



我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
ホバーバいルダー	甲兒	1	初期 or Turn 2	如果選「戀人を探す」便是初期配置
グルンガスト貳式	主角	2	初期 or Turn 3	選「ロボットに乗る」便是初期配置

敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
グール	あしゅら	13000/260	6	／	初期	8000	ブースター
ガラダK7	人工智能	3800/60	4	／	初期	1200	／
ダブラスM2	人工智能	4000/60	4	／	初期	1200	／

#2 鐵甲萬能俠絕休絕命（マジンガーZ絶体絶命）

NEXT 強制 → #3

熟練度條件：在這版完結時，甲兒的機體仍未變成鐵甲萬能俠，熟練度 +1
勝利條件：敵全滅
敗北條件：敵機體進入光子力研究所



這版要阻止入侵光子力研究所的恐龍帝國，最初亦只有真弓的愛美神和波士的大鐵牛。由於恐龍帝國的機體移動比較慢，所以玩者不需要作什麼的行動，等待在TURN 3趕回來的朋友號和主角機，全速返去守衛光子力研究所。這時玩者要留意援軍出現的位置，如果第一話有取得熟練度的話（熟練度是1），主角和甲兒登場的位置距離光子力研究所會比較遠（地圖上的3和4），所以在戰鬥前最好裝備強化零件。



當朋友號飛進研究所的上空時，便會出現朋友號與鐵甲萬能俠合體的MOVIE，之後更會成為鐵甲萬能俠加入戰團。這時雖然看起來輕鬆很多，可是若果玩者希望取得這版的熟練度，玩者絕對不能讓朋友號與鐵甲萬能俠合體，以這個狀態過版的話，熟練度便能上升1點，不過這樣難度亦會增加，朋友號和大鐵牛也需要參與攻擊。



我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
アフロダイA	さやか	／	初期	／
ボスボロット	ボス	／	初期	／
グルンガスト貳式	主角	1 or 3	Turn 3	熟練度是1 時位置是3
ホバーバイルダー	甲兒	2 or 4	Turn 3	熟練度是1 時位置是4
マジンガーZ	甲兒	／	／	甲兒的朋友號到達光子力研究所上空，MOVIE 播放後登場

敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
グール	ブロッケン	13000/260	7	／	初期	8000	リペアキット
トロスD7	人工知能	5000/80	5	／	初期	1300	／
ダブラスM2(X1or2)	人工知能	4000/60	4	／	初期	1200	／
サキ	人工知能改	5700/100	4	／	初期	1300	／
アブドラU6(X0or1)	人工知能	6000/80	5	／	初期	1100	／

#3 三一戰隊出擊（ゲッターチーム出擊せよ！）

NEXT
強制 → #3

熟練度條件：A 點的敵人用三一萬能俠一號打倒,B 點要用二號打倒,C 點要三號打倒
勝利條件：敵全滅
敗北條件：敵人入侵新早乙女研究所

這版一開始時只有三一戰隊的三部機，亦不能即時作合體成三一萬能俠，不過要分開應付三隻巴度（バド）和阻止牠們進入研究所範圍也很容易。首次把敵全滅後便會出現海陸空三隻敵人，同時三一隊亦能合體成為三一萬能俠。這時如果玩者需要取得這版的熟練度的話，必需跟著適合的步驟來行動。首先要使用三一萬能俠一號消滅A點的敵人，接著使用二號去消滅B點的敵人，最後使用三號機到水中消滅C點的敵人，這樣熟練度便能上升1點。

在第二次全滅敵人後，敵人的援軍（D 點）和我方的援軍（1、2、3和4點）同時登場，由於雙方的距離十分接近，所以我軍很容易阻止敵人向研究所進發，只要把鐵甲萬能俠放到敵人的中間，這樣便能在反擊的時間消耗敵方的不少HP，但要記得回復它的HP 呢。



我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
イーグル號	龍馬	／	初期	／
ジャガー號	隼人	／	初期	／
ベアー號	武藏	／	初期	／
グルンガスト貳式	主角	1	敵全滅後	／
マジンガーZ	甲兒	2	第二批敵全滅後	／
アフロダイA	さやか	3	第二批敵全滅後	／
ボスボロット	ボス	4	第二批敵全滅後	／
ゲッター1	龍馬	／	第一批敵全滅後	MOVIE 播放後登場

敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
バド(X3)	人工知能改	800/80	5	／	初期	900	／
バド	人工知能改	800/80	6	A	第一批敵全滅後	900	／
ザイ	人工知能改	5800/150	6	B	第一批敵全滅後	1400	／
ズー	人工知能改	6200/100	6	C	第一批敵全滅後	1300	／
ダブラスM2(X2)	人工知能改	4000/60	6	D	第二批敵全滅後	1200	／
ガラタK7(X2)	人工知能改	3800/60	6	D	第二批敵全滅後	1200	／
ゼンII	人工知能改	6300/100	7	D	第二批敵全滅後	1200	／
ダイ	人工知能改	12000/200	8	D	第二批敵全滅後	8000	プロペラントタンクS

#4 自護再臨（ジオン再臨）

NEXT
強制 → #5

熟練度條件：三回合內擊倒黑色三連星其中一部機體
勝利條件：敵全滅 /3 回合經過
敗北條件：味方全滅

這版開始時的AVG 部份中，會出現選項（「申し出を受け入れる」和「もう少し考える」），除了會影響主角機在這版登場的TURN 數之外，還會影能否在#17中亞寶登場的機體是否G-3高達。如果選前者的話，主角機會在最初便能登場，而且在#17 亦有機會得到G-3 高達（到那時熟練度要有6或以上），另外如果玩者的熟練度是3以上的話，更會出現黑色三連星攻擊主角機的EVENT。但如果選擇後者的話，主角機要在TURN 4時才會出現。

由於最初配置的敵人會在TURN 3完結時全部撤退，所以如果玩者要取得這版的熟練度的話，便要在敵人撤退前。把黑色三的其中一位成員擊倒，當然有強化零件的佳亞（ガイア）是攻擊首選，可惜要同時取得敵母艦的強化零件。TURN 3我方的援軍亦會來到，　　合體成三一萬能俠便能輕鬆把阿修羅等敵援軍全滅。



我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
グルンガスト貳式	主角	／	初期 or Turn 4	如果「申し出を受け入れる」便在 Turn 4 出現
マジンガーZ	甲兒	／	初期	／
アフロダイA	さやか	／	初期	／
ボスボロット	ボス	／	初期	／
ジャガー號	隼人	／	初期	／
イーグル號	龍馬	1	Turn 3	／
ベアー號	武藏	2	Turn 3	／

敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
ザンジバル	マエクベ	18000/240	11	／	初期	7000	マグネットコーティング
リック・ドムII	ガイア	4400/80	13	／	初期	1100	リペアキット
リック・ドムII	オルテガ	4400/80	12	／	初期	1100	／
リック・ドムII	マッシュ	4400/80	12	／	初期	1100	／
ザク改(X3)	ジオン兵	3500/70	7	／	初期	1000	／
ブード	あしゅら	9000/250	10	A	Turn 2	8000	プロペラントタンク
バド(X3)	人工知能改	800/80	7	B	Turn 2	900	／
グロッサム(X3)	人工知能	5500/120	7	B	Turn 2	1600	／

#5 SECRET NUMBERS（シークレット・ナンバーズ）

NEXT
強制 → #6

熟練度條件：沒有　勝利條件：敵全滅　敗北條件：味方全滅

此關會出現的敵人數量在初期來說比較多，不過因為多羅美（ドローメ）的HP只有800，所以很多時也能一招擊倒它們。玩者要盡快讓被包圍的麗和神宮寺的機體與主角機大軍會合，之後漸漸地向中央的海島前進。敵援軍會在TURN 3、4和5出現援軍（詳細可參考敵軍配置表），不過我方亦會在TURN 4（或敵全滅後）出現在地圖上方的小島上（1、2和3）。雖然三機的移動性能有別，不過由於性能比敵人強很多，所以就算單獨行動亦沒有太大的問題。至於那些HP 較高的石化獸，因為數量和能力不算強，玩者只要利用多羅美提升三一萬能俠和鐵甲萬能俠的氣力，很容易便能打倒那五隻石化獸。另外，基於多羅美的HP很低，而且LV也有7和8之高，這個亦是提升我方LV 的好機會。



我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
イーグル號	龍馬	／	初期	／
ジャガー號	隼人	／	初期	／
ベアー號	武藏	／	初期	／
グルンガスト貳式	主角	／	初期	／
マジンガーZ	甲兒	／	初期	／
アフロダイA	さやか	／	初期	／
ボスボロット	ボス	／	初期	／
ゲッター1	龍馬	／	初期	／
ブルガー	神宮寺	／	初期	／
ブルガー	麗	／	初期	／
R-1	リュウセイ	A	Turn 4	／
R-2	ライ	B	Turn 4	／
R-3	イングラム	C	Turn 4	／

敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數		資金 ITEM
石化獸バストドン(X5)	人工知能	6500/120	8	／	初期	1000	／
ドローメ(X10)	人工知能改	800/90	7	／	初期	800	／
ドローメ(X6)	人工知能改	800/90	7	A	Turn 3	800	／
ドローメ(X6)	人工知能改	800/90	7	B	Turn 4	800	／
ドローメ(X5)	人工知能改	800/90	8	C	Turn 5	800	／
ドローメ(X5)	人工知能改	800/90	8	D	Turn 5	800	／

#6 亞嘉瑪擊墜命令（アーガマ擊墜命令）

NEXT
強制 → #13

熟練度條件：在出擊前選「敵だと思う」熟練度+1　　勝利條件：-敵全滅

敗北條件：主角或母艦被擊倒

這一版開始時又再有選項出現(「味方だと思う」和「敵だと思う」)，選擇前者的話會發生主角和狄奧(デュオ)戰鬥的強制EVENT，之後便會正式開始戰鬥，同時亞嘉瑪的軍隊亦正式和主角們合流。如果玩者選擇後者，除了會取得這一版的熟練度之外，狄奧的死神高達會成為敵人並向主角和甲兒攻擊，但主角又不能把死神高達擊倒，否則便會GAME OVER，這時玩者最好是盡量遠離死神高達，最好是把它引到上方的街道去。到了TURN 2時真正的敵人馬士文(マシュマー)等人便會出現，這時勝利的條例亦會有所改變。

因為保羅基男爵山下那些敵人不會作移動，所以玩者應該先到地圖上方的街道把馬士文的軍隊首先消滅，然後再向山區方去攻過去。如果玩者先向男爵的方向進攻的話，很有可能會被馬士文和男爵的軍隊包圍，這時便會十分麻煩。





我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
アーガマ	ブライト	／	初期	／
ガンダムデスサイス	デュオ	／	初期	／
百式	クワトロ	／	初期	／
リックディアス	エマ	／	初期	／
ガンダムMK-II	カミーユ	／	初期	／
メタス	レコア	／	初期	／
コアブースターアー	スレッガー	／	初期	／
グルンガスト貳式	主角	／	初期	／
マジンガーZ	甲兒	／	初期	／
アフロダイA	さやか	／	初期	／
ボスボロット	ボス	／	初期	／
ゲッター1	龍馬	／	初期	／

敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
エンドラ	ゴットン	12000/210	11	Turn 2	8000	8000	／
グール	ブロッケン	13000/260	11	Turn 2	8000	8000	チョバムアーマー
ガルスJ	マシュマー	4000/100	13	Turn 2	1100	1100	マシュマー
トロスD7	人工知能	5000/80	9	Turn 2	1300	1300	／
ガラタK7	人工知能改	3800/60	9	Turn 2	1200	1200	／
ダブラスM2	人工知能改	4000/60	9	Turn 2	1200	1200	／
ズサ(X3)	ネオ・ジオン兵	3000/390	9	Turn 2	1200	1200	／
ザク改(X3)	ネオ・ジオン兵	3500/70	9	Turn 2	1000	1000	／

#7 VANISHING TROOPER（バニシング・トルーパー）

NEXT
強制 → #8

熟練度條件：在戰鬥中選擇「基本的な戰鬥方法を確認しない」熟練度+1

勝利條件：敵全滅

敗北條件：主角或母艦被擊倒



這版是真實型機械人(REAL ROBOT)路線的開始，有些路線與超級型機械人(SUPER ROBOT)的路線有些不同，同樣經過了遊戲序幕後便正式開始。主角在最初的AVG部份會遇上選項，選擇「それはいい考えだと思う」後戀愛度會上升1點，但如果選另外的不會有任何的變化。當主角機出現在戰場的時候，玩者又會遇上另一個選項，如果選擇「基本的な戰鬥方法を確認しない」的話，玩者便能取得這一版的熟練度。

雖然最初只有主角機在戰鬥中，不過玩者也不需要擔心被圍攻而不前進或後退，因為主角機曉擊覇MK-II(ヒュッケバインMK-II)的性能很強，因此就算單騎殺敵也沒有問題。相反當TURN 2出現我方的援軍時，還可以馬上前來把敵方消滅。敵方的隊長機日札實力比較強，玩者最好使用古華多羅的紅色力奇載亞斯和主角機作攻擊才算上策。



敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
マラサイ	ティダーンズ兵	3200/110	4	／	／	1300	マグネットコーティング
ギャブラン(X4)	ヤザン	5400/90	8	／	／	2000	／

我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
ヒュッケバインMK-II	主角	／	初期	／
リック・ディアス	クワトロ	2	Turn 2	／
リック・ディアス	アポリー	3	Turn 2	／
リック・ディアス	ロベルト	4	Turn 2	／
アーガマ	ヘンケン	1	Turn 2	／
メタス	レコア	5	Turn 2	／

#8 黑色高達（黒いガンダン）

NEXT
強制 → #9

熟練度條件：Turn 3開始前我軍機體移動到無人駕駛的高達MK-II旁邊,熟練度+1

勝利條件：我軍機體移動到無人駕駛的高達MK-II旁邊/敵全滅

敗北條件：任何機體被擊倒



此關可以出戰的機體只有主角機和古華多羅的紅色力奇載亞斯二部，最初的目的是要強奪敵方的高達MK-II(ガンダムMK-II)，玩者只要移動到無人駕駛的高達MK-II旁邊便可以完全最初的任務，這時嘉美尤(カミーユ)會駕上高達MK-II成為同伴(如果到TURN 3前玩者仍未到達也會發生)。這時敵勝利條件便會改成敵全滅，而嘉美尤亦會走到尊尼(ジェリド)和格靈哥(カクリコン)的中間，玩者要盡快把主角機和力奇載亞斯移動去協助嘉美尤解圍。玩者應該先把尊尼和格靈哥的高達MK-II擊倒，然後再慢慢把其他敵人消滅，這才是上策。



我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
ヒュッケバインMK-II	主角	／	初期	／
リック・ディアス	クワトロ	／	初期	／
ガンダムMK-II	カミーユ	1	Turn 3	Turn 3前我軍機體移動到無人駕駛的高達MK-II也會發生搶奪事件

敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數		資金 ITEM
ガンダムMK-II	カクリコン	3300/90	8	／	初期	1200	リペアキット
ガンダムMK-II	ジェリド	3300/90	8	／	初期	1200	リペアキット
マラサイ(X3)	ティダーンズ兵	3200/110	4	／	初期	1300	／

#9 救出白色基地號（ホワイトベース救出）

NEXT
強制 → #10

熟練度條件：戰鬥前選擇「出撃せず様子を見る」熟練度+1
勝利條件：敵全滅
敗北條件：任何一部母艦被擊倒



這關的最初AVG部份中，會出現影響熟練、主角機登場時間和敵人機體數量的選項(「出撃せず様子を見る」和「自分も出撃する」)。選前者熟練度會增加1點，主角機會在TURN 4才會登場，敵人初期配置和援軍的數目亦會增加（請參考敵軍配置表）。相反選擇後者的話，熟練度不會增加，主角機會在最初也可以選擇出擊，最後敵軍的數量亦會減少。

玩者首先要做的是讓白色基地號和G戰機盡快與亞加瑪部隊會合，然後再一起向斯諾哥的密沙羅方向進攻。不過玩者是不能打倒斯諾哥（雖然打倒他會有強化零件），他在HP降至80%或TURN 6便會自動撤退。玩者返而要留意會從A點攻過來的援軍，因為如果數量是三部的話，玩者很有可能會被夾在中間被包圍呢。



我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN數	備考
アーガマ	ヘンケン	／	初期	／
ホワイトベース	ブライト	／	初期	／
コア・ブースター	スレッガー	／	初期	／
自選5機	／	／	初期	如果玩者選擇「自分も出擊する」可選6機

敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN數		資金 ITEM
メッサーラ	シロッコ	6000/200	11	／	初期	4000	プロペラントタンク
ゾロアット(X5or7)	ザンスカール兵	3400/90	5	／	初期	2000	／
ゾロアット(X2or3)	ザンスカール兵	3400/90	6	A	Turn 3	2000	／

#10 被稱為死神的G（死神と呼ばれたG）

NEXT
強制 → #11

熟練度條件：使用嘉美尤(カミーユ)說得愛瑪(エマ)成為同伴
勝利條件：敵全滅
敗北條件：母艦被擊倒

這一版會出現兩種新的體驗（只是對未玩過機戰系列的人來說），第一是說得敵人成為同伴，第二是NPC(不需要玩者操作的味方機體)。首先這關可以成為同伴的敵人是駕駛黑色的高達MK-II的愛瑪（エマ），玩者只要把嘉美尤駕駛的機體接近她，然後選擇「說得」這指令便可令她撤換，過版後便會成為同伴。第二，TURN 3時狄奧（デュオ）會駕駛著死神高達（ガンダムデスサイズ）以NPC的身份登場，他會直接向法斯古（バスク）的亞歷山大母艦（アレキサンドリア）攻過去，不過由於法斯古會在HP低至70%便會撤退，再加上亞歷山大的HP又高，所以要一擊取它70%HP是沒可能的事，玩者還是趕緊把有強化零件的尊尼打倒才是。



我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN數	備考
アーガマ	ブライト	／	初期	／
ガンダムMK-II	カミーユ	／	初期	／
百式	クワトロ	／	初期	／
自選5機	／	／	初期	／
ガンダムデスサイズ	デュオ	1	Turn 3	NPC,玩者不能控制

敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN數		資金 ITEM
サンジバル	シーマ	18000/240	11	／	初期	7000	／
ガンダムMK-II	ジェリド	3300/90	11	／	初期	1200	／
ガンダムMK-II	エマ	3300/90	11	／	初期	1200	／
マラサイ	カクリコン	3400/120	11	／	初期	1300	／
マラサイ(X5)	ティターンス兵	3200/110	6	／	初期	1300	／
アレキサンドリア	バスク	26000/250	9	／	初期	11000	リペアキット

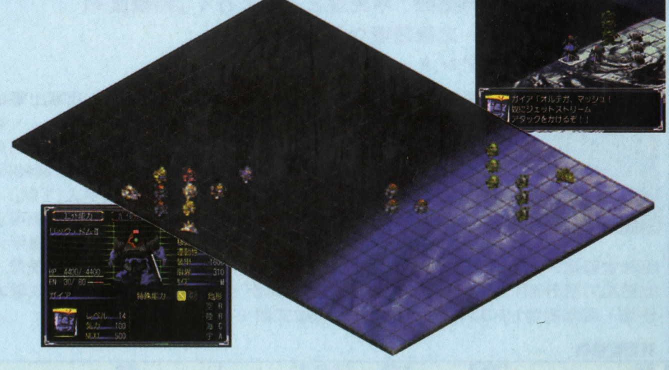
#11 自護之亡靈（ジオンの亡靈）

NEXT
強制 → #12

熟練度條件：Turn 6完結前擊倒敵母艦(ザンジバル)
勝利條件：Turn 6完結前亞嘉瑪母艦(アーガマ)沒有被敵擊倒
敗北條件：母艦被擊倒



敵我雙方也沒有援軍出現的一版，而且只要TURN 6完結後，在TURN 7時敵我雙方也會撤退的一關。取得這版的熟練度是要把敵方的母艦擊倒，同時亦可以取得強化零件，可是要在6回合內擊倒它比較困難，除非主角有「熱血」的精神指令（主角的出生日期和血型會影響學會的精神指令），否則實在有一點困難。或者玩者在戰鬥前先把主角機的武器火力改造(覺不覺浪費便要看玩者的計劃而定)，戰鬥開始後要盡快把所有機體移到敵母艦的附近，途中不要理會攻過來的敵軍機體(這樣做非常危險)，然後再集中火力向敵母艦攻擊，如果會心一擊的次數較多的話，這樣的話便會有機會把敵母艦擊倒，取得熟練度和強化零件。



我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN數	備考
アーガマ	ブライト	／	初期	／
ガンダムデスサイズ	デュオ	／	初期	／
ヒュックバイン	MK-II	主角	初期	／
自選6機	／	／	／	／

敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN數		資金 ITEM
ザンジバル	マ＝クベ	18000/240	11	／	初期	7000	チョバムアーマー
リック・ドムII	ガイア	4400/80	14	／	初期	1100	／
リック・ドムII	オルテガ	4400/80	13	／	初期	1100	／
リック・ドムII	マッシュ	4400/80	13	／	初期	1100	／
ゲルググ(X3)	ジオン兵	3800/90	9	／	初期	1200	／
ザク改(X3)	ジオン兵	3500/70	8	／	初期	1000	／



#1 2 對決、極東基地（對決、極東基地）

NEXT
強制 → #1 3

熟練度條件：沒有
勝利條件：敵全滅
敗北條件：母艦被擊倒



這版的地圖和敵配置等等，也和#6 外表很相似的關數，不過其實有很多地方不同。開始時同樣會有選項需要選擇（「デュオを止める」和「デュオを止めない」），如果選擇後者的話，戰鬥開始死便會發生狄奧大戰主角的EVENT，但無論選擇那邊也不會影響熟練度的增減。戰鬥中敵我雙方也沒有援軍，敵人會有真實型機械人的馬士文部隊和超級型機械人的保羅基男爵部隊。玩者應該先集中攻擊馬士文部隊，然後再集中攻擊男爵山下的機械獸部隊。



我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
アーガマ	ブライト	／	初期	／
ガンダムデスサイス	デュオ	／	初期	／
ヒュックバイン	MK-II	主角	初期	／
マジンガーZ	甲兒	／	初期	／
アフロダイA	さやか	／	初期	／
ボスボロット	ボス	／	初期	／
イーグル號	龍馬	／	初期	／
ジャガー號	隼人	／	初期	／
ベアー號	武藏	／	初期	／
自選5機	／	／	／	／

敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
エンドラ	ゴットン	15000/270	11	／	初期	8000	／
グール	ブロッケン	13000/260	11	／	初期	8000	プロペラントタンク
ガルスJ	マシュマー	4000/120	13	／	初期	1100	ブースター
トロスD7	人工知能	5000/80	9	／	初期	1300	／
ダブラスM2	人工知能	4000/60	9	／	初期	1200	／
ガラダK7	人工知能	3800/60	9	／	初期	1200	／
ズサ(X3)	ネオジオン兵	4500/90	9	／	初期	1200	／
ザク改(X3)	ネオジオン兵	3500/70	9	／	初期	1000	／

#1 3 LET! COMBINE（レッツ！コンバイン）

NEXT
強制 → #1 4

熟練度條件：沒有
勝利條件：敵全滅
敗北條件：任何一部Ｖ型電磁俠的機體被擊倒

首關是SUPER ROBOT系或REAL ROBOT系共同路線的關數，這版的真正主角是超力電磁俠（コン。バトラーV），可是因為五位隊員的腦波不一致，所以在TURN 5之前是不能合體。如果玩者的熟練度是4或以上，那麼敵人的配置數目會偏多（請參考敵配置表）。敵人會集中攻擊豹馬的機體，這樣會增加被擊中的機會，玩者應該留守在研究所的範圍內（TURN 的開始會回復少許HP），加上千鶴（ちずる）的機體作修理，再配合其他隊員的支援，支撐到TURN 5合體並非太難。當到達TURN 4時亞嘉瑪艦隊會在上方山腳出現（1點），玩者應盡快趕往研究所方向移動，與TURN 5合體的超力電磁俠會合，然後再作最後的反擊。



我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
バトルジェット	豹馬	／	初期	／
バトルタンク	大作	／	初期	／
バトルクラッシャー	十三	／	初期	／
バトルマリン	ちずる	／	初期	／
バトルクラフト	小介	／	初期	／
自選11 機	／	1	Turn 4	／
コン・バトラーV	豹馬	／	Turn 5	Turn 5 開始時自動發生，MOVIE 播放後登場

敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
グレイドン	ガルーダ	17000/260	12	／	初期	8000	プロペラントタンク
グレイドン(X0or1)	人工知能改	17000/260	10	／	初期	8000	／
ガルムス(X6or8)	人工知能改	5600/120	10	／	初期	1200	／

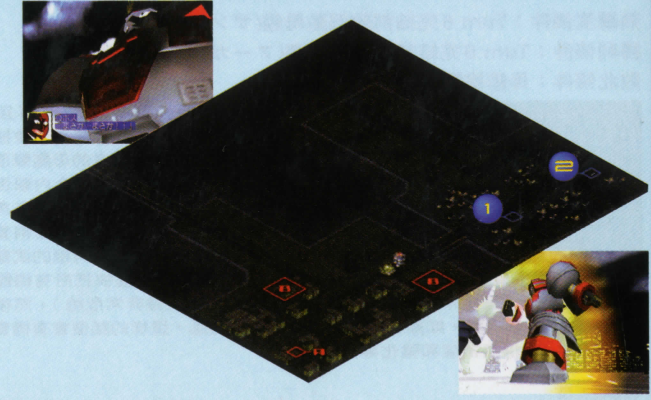
#1 4 出擊！它的名字是鐵甲人（出擊！その名はジャイアント・ロボ）

NEXT
SUPER ROBOT 系 → #1 5
REAL ROBOT 系 → #1 6

熟練度條件：開始時選擇「甲兒達と一緒に行く」熟練度 +1
勝利條件：敵全滅，之後破壞ウラエヌス
敗北條件：ジャイアント・ロボ被擊倒



此關的選項會影響很多，包括熟練度、我軍出擊的陣容和位置。如果玩者選擇「甲兒達と一緒に行く」，首先熟練度會上升1點，但出擊的陣容是強制的（包括主角、甲兒、真弓、豹馬和狄奧），這或許會影響到玩者的升LV計劃，出擊的位置亦較接近需要支援的鐵甲人（1點）。相反如果選擇「甲兒達と一緒に行かない」，玩者便可以自由選擇出擊的陣容（不包括母艦8機），但是與鐵甲人的距離會較遠一點（2點）。這一版的主角是鐵甲人，其性能和耐久力也很優秀，如能把氣力提升到120以上，它便能使出全力拳頭「全力パンチ」，此招的攻擊力十分強，用來對付HP 較高的土偶機械人烏拉艾斯（ウラエヌス）。



我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
ジャイアント・ロボ	大作	／	初期	MOVIE 播放後登場
主角機	主角	1or2	初期	選「甲兒達と一緒に行く」的位置是1，選「甲兒達と一緒に行かない」是2
マジンガーZ	甲兒	1	初期	選「甲兒達と一緒に行く」
アフロダイA	さやか	1	初期	選「甲兒達と一緒に行く」
コン・バトラーV	豹馬	1	初期	選「甲兒達と一緒に行く」
ガンダムデスサイス	デュオ	1	初期	選「甲兒達と一緒に行く」
アーガマ	ブライト	2	初期	選「甲兒達と一緒に行かない」
自選8 機	／	／	初期	選「甲兒達と一緒に行かない」

敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數		資金 ITEM
維新龍・曉	Q ボス	8200/150	12	／	初期	1600	／
ウラエヌス	イワン	18200/200	13	A	敵全滅後	1800	リペアキット
維新龍・曉(X4)	人工知能	8000/150	11	B	敵全滅後	1600	／

#15 呼風者（風を呼ぶ者）

NEXT
選擇「ジャブローへ」→ #17
選擇「南アタリア島へ」→ #21

熟練度條件：沒有
勝利條件：敵全滅
敗北條件：サイバスター或母艦被擊倒

這一版是SUPER ROBOT系路線才能到達的版面，開始的時會有征樹（マサキ）的CYBERSTER（サイバスター）從海面走出來的EVENT，這一版的主角正是他。雖然CYBERSTER的初期配置與我軍有一段距離，而且還有一海之隔（玩者應該盡量選擇飛行的機體出擊），因此會延誤與CYBERSTER的會合。可是玩者也不需要CYBERSTER後退來避免遭敵人包圍，因為CYBERSTER的迴避性能非常好，再加上TURN 2會有強力的援軍出現（1點的R-GUN パワード），所以即使單獨行動也沒有太大的問題。如果玩者的熟練度是4以上的話，敵人才會有TURN 4那次的增援，否則的話只會有TURN 3那次。當玩者完成這一版之後，玩者會遇上分支的選擇，如果選進查普洛（ジャブロー）的話，便會直接到#17，而選南亞達利亞島「南アタリア島」的話，會直接到#21，玩者可以參考後面的流程表。



我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
サイバスター	マサキ	／	初期	MOVIE 播放後登場
アーガマ	ブライト	／	初期	／
コン・バトラーV	豹馬	／	初期	／
マジンガーZ	甲兒	／	初期	／
自選12機	／	／	初期	／
R-GUN パワード	イングラン	1	Turn 2	／

敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
グレイドン	ガルーダ	25000/260	13	／	初期	8000	チョバムアーマー
ガルムス(X6)	人工知能改	5600/120	11	／	初期	1200	／
メギロート(X10)	人工知能	2500/160	12	A	Turn 3	1200	／
メギロート(X5)	人工知能	2500/160	12	B	Turn 4	1200	／

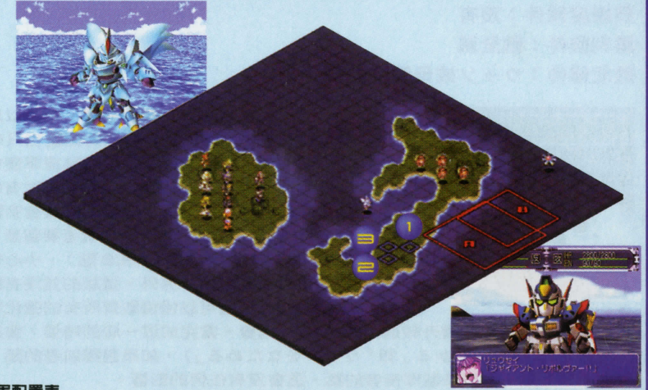
#16 未知的災難（未知なる災い）

NEXT
選擇「ジャブローへ」→ #17
選擇「南アタリア島へ」→ #21

熟練度條件：沒有
勝利條件：敵全滅
敗北條件：サイバスター或母艦被擊倒



這版是REAL ROBOT系的路線版面，這一版與SUPER ROBOT路線的#15大同少異，CYBERSTER的出場方法、地圖和敵人的配置等都大致相同，只是我軍出戰的陣營上有些出入。這版可以選擇出戰的機體會比較少2部，不過援軍數會多2部（R-1和R-2）強大機體。同樣玩者應該選擇可以飛行的機體出戰，這會比較容易在陸地較少的這版中移動。還有因為CYBERSTER的迴避性能很強，因為玩者可以在反擊的時候，盡量利用它來消耗敵人的HP。當這版完結的時候，玩者會遇上首次的分支路線選擇，如果選進查普洛（ジャブロー）的話，便會直接到#17，而選南亞達利亞島「南アタリア島」的話，會直接到#21，玩者可以參考後面的流程表。



我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
サイバスター	マサキ	／	初期	MOVIE 播放後登場
アーガマ	ブライト	／	初期	／
コン・バトラーV	豹馬	／	初期	／
マジンガーZ	甲兒	／	初期	／
自選10機	／	／	初期	／
R-1	リュウセイ	1	Turn 2	／
R-2	ライ	2	Turn 2	／
R-GUN パワード	イングラン	3	Turn 2	／

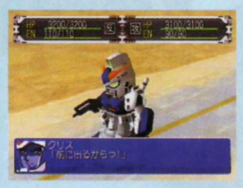
敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
グレイドン	ガルーダ	25000/260	13	／	初期	8000	マグネットコーティング
ガルムス(X4)	人工知能改	5600/120	11	／	初期	1200	／
メギロート(X10)	人工知能	2500/160	12	A	Turn 3	1200	／
メギロート(X0or5)	人工知能	2500/160	12	B	Turn 4	1200	／

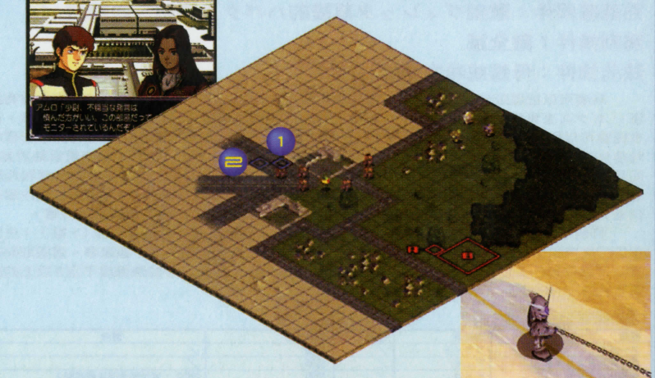
#17 阿寶再現（アムロ再び）

NEXT
強制 → #18

熟練度條件：沒有
勝利條件：自軍任何機體進入中央基地內，之後把敵全滅
敗北條件：自軍任何機體被敵人擊倒



這一版的最大特色，相信便是有機會取得隱藏機體G-3高達，不過定要在之前的版面中達到一些特定的條件。首先熟練度方面必需要是6或以上，在#4（自護再臨）的戰鬥前選擇「申し出を受け入れる」，或者在#8（黑色高達）的戰鬥後選擇「ブリーフィングルームへ行く」，最後玩者在這一版內，我軍機體進入基地之後，亞寶登場所駕駛的高達，便會由原來的元祖RX-78變成G-3 GUNDAM，戰略方面最初未進入機地前，要小心留意布蘭（ブラン）的亞斯曼MA（アッシマーMA），要盡快進入敵方基地，好讓亞寶和姬絲加入戰團（1和2點）。有了亞寶這一年戰爭的英雄幫手後，玩者要在敵援軍露莎美（ロザミア））的基保蘭（ギャブラン）和援軍來到基地前（A和B點），盡快集中火力打倒布蘭，讓他們聯手恐怕會有損傷。



我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
百式	クワトロ	／	初期	／
ガンダムMK-II	カミーユ	／	初期	／
主角機	主角	／	初期	／
ガンダム	アムロ	1	自軍進入基地後	／
NT-1 ガンダム	クリス	2	自軍進入基地後	／
G3 ガンダム	アムロ	1	自軍進入基地後	要滿足一定條件才取得，取得G-3高達後會取不到RX-78元祖高達

敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
マッシマー(MA)	ブラン	5700/120	17	／	初期	2500	チョバムアーマー
マラサイ	ティターンズ兵	3200/110	12	／	初期	1300	／
ギャブラン(MA)	ロザミア	5600/90	16	A	自軍進入基地後	2000	マグネットコーティング
マラサイ	ティターンズ兵	3200/110	13	B	自軍進入基地後	1300	／

#18 白いモビルスーツ

NEXT
強制 → #19

熟練度條件：擊倒メッチェ駕駛的機體リカール，熟練度+1
勝利條件：敵全滅
敗北條件：Turn 1 マーベット被擊倒，Turn 2~3 ウッソ被擊倒，Turn 4 後母艦被擊倒



最初的三個回合只可以用苦戰來形容的一關，最初只有一機便要面對敵人12部機體，在TURN 2和TURN 3也只有1部機體協助（1點）。玩者只好利用瑪比度（マーベット）、烏索（ウッソ）和哈囉（ハロ）的精神指令來捱過。到了TURN 4時亞嘉瑪援軍殺到（2點），這時不要向V高達方向會合，反而要向敵人的大軍進攻過去，瑪比索和烏索二人向援軍方向會合便可。要取得這版的的熟練度，玩者要把敵軍的明滋（メッチェ）駕駛的利加魯（リカール）擊倒，不過玩者要留意一點，如果把利加魯以外的機體全滅的話，它亦會自動撤退，所以玩者要先集中火力擊倒利加魯，然後再把其他的敵人全滅。另外，古羅羅古魯（クロノクル）的哥狄奧（コンティオ）會在TURN 3時自動撤退，玩者只有兩部機體的情況下沒有可能把他擊倒。

我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
コアファイター(VD)	マーベット	／	初期	／
ドゥファイター(V)	ウッソ	／	Turn 2	／
V- ガンダム	ウッソ	／	Turn 3	／
アーガマ	ブライト	／	Turn 3	／
自選10 機	／	／	Turn 3	／

敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
リカール	メッチェ	13000/190	17	／	初期	8000	バイオセンサー
コンテ	クロモクル	5500/160	17	／	初期	3000	／
シャッコー(X10)	ザンスカール兵	3500/80	13	／	初期	1200	／
リカール	ピピニーデン	13000/190	17	A	Turn 4	8000	リペアキット
シャッコー(X4)	ザンスカール兵	3500/80	14	B	Turn 4	1200	／

#19 為誰戰鬥（戦いは誰のために）

NEXT
強制 → #25

熟練度條件：沒有
勝利條件：敵全滅
敗北條件：ウッソ或母艦被擊倒



這一版會承繼上一關的故事，也是以烏索和V高達是主角，因此玩者最初的配置也只有V高達一部機體。當TURN 2時亞嘉瑪援軍便會現身（1點），可是如果在TURN 1時V高達有向小屋方向前進的話，援軍與V高達的距離會有點遠，玩者要留意移動的調節。不過玩者要留意TURN 4時敵方會有援軍出現（A和B點），小心會被兩軍夾擊在小屋之前。另外，這版的並沒有敵人會撤退，因此玩者可以慢慢取齊所有的強化零件，或者玩者也可以用作提升較弱LV機體的好機會。當完成這一版的時候，會出現選擇項目（「ウッソをしかる」和「ウッソをなだめる」），如果選擇前者的話，戀愛度會上升1點，但如果選擇後者的話，這會沒有任何的影響。

我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
V- ガンダム	ウッソ	／	初期	／
アーガマ	ブライト	1	Turn 2	／
自選8 機	／	／	Turn 2	／

敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數		資金 ITEM
リカール	メッチェ	13000/190	18	／	初期	8000	プロペラントタンク
リカール	ピピニーデン	13000/190	18	／	初期	8000	リペアキット
シャッコー	ルペ	4100/80	18	／	初期	1200	／
ドライセン	ラカン	6400/130	20	A	Turn 3	2500	チョバムアーマー
ガルスJ	ネオジオン兵	3600/100	14	B	Turn 3	1100	／
ズサ	ネオジオン兵	4500/390	14	B	Turn 3	1200	／
ズサ	ネオジオン兵	4500/390	15	B	Turn 3	1200	／

#20 擁有雙翼的高達（翼を持ったガンダム）

NEXT
強制 → #25

熟練度條件：擊倒ヴィレッタ駕駛的ハバクク機體，熟練度+1
勝利條件：敵全滅
敗北條件：母艦或味方全滅



玩者可以把這版分成三個部份，首先是與撒古斯的OZ兵團戰鬥，開戰前的對話中會有選項出現（「ゼクスを肯定する」和「ゼクスを否定する」），如果玩者選擇前者肯定撒古斯的話，日後便有機會可以取得隱藏機體多魯基斯III（トールギスIII），如果選擇後者的話便沒有什麼影響的。這時後NPC的希羅（ヒイロ）會駕駛WINGS GUNDAM（ウイングガンダム）出現協助消滅OZ，而且雙方也會以攻擊對方為優先。玩者若然希望集齊強化部件，或者賺取更多的金錢和經驗值的話，先下手為強是上上之策。當把OZ全滅之後，希羅的WINGS GUNDAM會掉換槍頭攻擊玩者，玩者先利用狄奧接近他作說得（雖然他並沒有立即成為同伴），之後再全力向他攻擊。

打倒了希羅後會外星人的軍隊出現（A和B點），不過玩者亦有援軍出現（1點）。先要提醒玩者超獸機隊暫時並不能合體，不過兵分兩路夾擊的話，要全滅敵人並不是難事。這版取熟練度的方法是擊倒哈巴古古（ハバクク），但是玩者要留意一點，如果玩者的熟練度不足5以上的話，哈巴古古會在HP降至80%以下便會自動撤退。

我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
アーガマ	ブライト	／	初期	／
ガンダムデスサイズ	デュオ	／	初期	／
ウインガンダム	ヒイロ	／	初期	NPC，首次敵全滅後變成敵人
自選6 機	／	／	初期	／
ガンダム試作1 號機	コウ	1	打倒ウインガンダム後	／
ジムカスタム	バニンヴ	1	打倒ウインガンダム後	／
ジムカスタム	キース	1	打倒ウインガンダム後	／
ジムカスタム	モンシア	1	打倒ウインガンダム後	／
ビックモスN	亮	1	打倒ウインガンダム後	／
ランドライガーN	雅人	1	打倒ウインガンダム後	／
ランドクーガーH	沙羅	1	打倒ウインガンダム後	／
イーグルファイターH	忍	1	打倒ウインガンダム後	／

敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
トールギス	ゼクス	8200/140	21	／	初期	5000	ブースター
トーラス 飛行形態	ノイン	4200/110	19	／	初期	1500	／
エアリーズ(X2)	OZ兵	4200/90	15	／	初期	1300	／
リーオー(X2)	OZ兵	3800/90	15	／	初期	1200	／
ウインガンダム	ヒイロ	3300/140	20	／	初期	2200	プロペラントタンクS
ハバクク	ヴゥレッタ	9900/250	20	A	打倒ウインガンダム後	1300	アポジモーター
ゼカリア(X2)	帝國監察軍兵	4800/200	16	B	打倒ウインガンダム後	1400	／
ゼカリア(X3)	帝國監察軍兵	4800/200	15	B	打倒ウインガンダム後	1400	／
メギロート(X6)	人工知能	2700/165	15	B	打倒ウインガンダム後	1200	／

#21 醒覺吧！勇者（目覺めよ、勇者）

NEXT
強制 → #22

熟練度條件：戰鬥前選擇「こっそり出撃する」
勝利條件：敵全滅
敗北條件：味方全滅



在戰鬥開始前的AVG部份中出現的選項，又是那種會影響很多情況的問題。首先如果選擇「すぐに出撃する」的話拉爾（ライ）和亞也（アヤ）便會在TURN 2中登場，敵全滅後万丈的泰坦3（ダイターン3）。相反如果玩者選擇「こっそり出撃する」的話，首先熟練度會上升1點，然後万丈會在TURN 3時登場，拉爾和亞也等會在敵全滅後出場，不過最大問題是万丈的機體不會再是泰坦3，除了會這樣影響攻擊力之外，在TURN 3出現用來餵招的多羅美也不會出現（B點的敵人用來提升雷登的氣力）。這情況下會變得比較難打，但如果玩者要取得熟練度的話，這也是沒有辦法的。另外，當TURN 4開始時會播出勇者雷登醒覺的MOVIE，之後便會正式投入戰場（5點）。

我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
ブルーガー	神宮寺	／	初期	／
ブルーガー	麗	／	初期	／
R-1	リュウセイ	1	Turn 2 or 敵全滅後	如選「こっそり出擊する」會敵全滅後出現
R-2	ライ	2	Turn 2 or 敵全滅後	如選「こっそり出擊する」會敵全滅後出現
R-3	アヤ	3	Turn 2 or 敵全滅後	如選「こっそり出擊する」會敵全滅後出現
ダイターン3	万丈	4	敵全滅後	選「すぐに出擊する」
マッハアタッカー	万丈	4	Turn 3	選「こっそり出擊する」
ライディーン	洸	5	Turn 4	MOVIE 播放後登場

敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數		資金 ITEM
ガンテ	シャーキン	14000/240	14	／	初期	9400	高性能照準器
化石獸バストドン(X5)	人工知能	6500/120	12	／	初期	1000	／
ドローメ(X10)	人工知能改	800/90	12	／	初期	800	／
ガンテ	人工知能改	14000/240	13	A	Turn 3	9400	／
ドローメ(X0or5)	人工知能改	800/90	12	B	Turn 3	800	／

#22 高達強奪（ガンダム強奪）

NEXT
強制 → #23

熟練度條件：擊倒ガンダム試作2號機，熟練度+1
勝利條件：敵全滅
敗北條件：胡勒奇(コウ)或母艦被擊倒

要取得這版的熟練度，便要把心思方在擊倒卡圖的GP02高達身上。戰鬥開始時版面上只有GP01和GP02，經過一輪EVENT交待故事之後便正式進入戰鬥。這時卡圖會將GP02移動到地圖邊界，玩者要先用超獸機隊將GP02包圍，然後再將它的HP減至接近50%（不要低過50%，否則它便會立即撤退），要等到TURN 5時我方的援軍會趕來，這時玩者要派出攻擊力較強的超級機械人，要一擊把GP02消滅才可。玩者要留意一點，把GP02擊倒除了為取得這版的熟練度之外，最重要如果不能擊倒GP02的話，玩者日後便沒有機會得到隱藏機體GP02高達。當戰鬥終了之後，在AVG部份會有選擇出現，如果選擇「電算室に行く」，主角的特殊能力會上升1點。

我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
ガンダム試作1號機	コウ	／	初期	／
イーグルファイターH	忍	1	Turn 2	／
ビックモスN	亮	2	Turn 2	／
ランドライガーN	雅人	3	Turn 2	／
ランドクーガーH	沙羅	4	Turn 2	／
ジムカスタム	バニンヴ	5	ガンダム試作2號機撤退或擊倒後	／
ジムカスタム	モンシア	6	ガンダム試作2號機撤退或擊倒後	／
ジムカスタム	キース	7	ガンダム試作2號機撤退或擊倒後	／
アーガマ	ブライト	7	Turn 5	／
自選7機	／	／	Turn 5	／



敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數		資金 ITEM
ガンダム試作2號機	ガトー	9200/110	18	／	初期	8000	／
ザメル	アコース	10000/210	16	B	ガンダム試作2號機撤退或擊倒後	5000	／
ザメル	コズン	10000/210	16	B	ガンダム試作2號機撤退或擊倒後	5000	／
ザメル	クランプ	10000/210	16	B	ガンダム試作2號機撤退或擊倒後	5000	／
グフ	ラル	4800/110	18	A	ガンダム試作2號機撤退或擊倒後	1300	ハイブリッドアーマー
リック・ドムII(X4)	ジオン兵	4000/60	13	B	ガンダム試作2號機撤退或擊倒後	1100	／
ケルググ(X2)	ジオン兵	3800/90	13	B	ガンダム試作2號機撤退或擊倒後	1200	／
ザク改(X3)	ジオン兵	3500/70	13	B	ガンダム試作2號機撤退或擊倒後	1000	／

#23 野望之男（野望の男）

NEXT
強制 → #24

熟練度條件：擊倒シーマ的ゲルググ・M或ガトー的ガンダム試作2號機
勝利條件：敵全滅
敗北條件：母艦被擊倒



這一版玩者有機會取得2個熟練度，不過要擊倒卡圖和斯曼兩人才能取得，由於卡圖的GP02高達在TURN 4時會自動撤退的關係，所以玩者要先集中攻擊GP02高達。因為這關的有一條河相隔的關係，玩者在選擇機體時最好選一些能夠飛行的，要盡快來到卡圖身邊並且包圍著，不要讓它移動到敵母艦ザンジバル的旁邊，否則所有的敵人亦會撤退。在這裡玩者能否擊倒GP02高達，這亦會影響到在#97能否取得GP02。如果玩者的熟練度有5或以上，敵人配置的機體數量會比平時多，玩者要留意這點。另外在戰鬥完結後會有選項出現，選擇「何者かが偶然を」的話戀愛度會上升1點。



我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
アーガマ	ブライト	／	初期	／
自選15機	／	／	初期	／

敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數		資金 ITEM
ゲルググ・M	シーマ	4800/120	19	／	初期	1200	マグネットコーティング
ドライセン	オウギュスト	6200/120	18	／	初期	2500	プロペラントタンク
ザンジバル	マ＝クベ	20000/280	17	／	初期	7000	／
リック・ドムII	ネオ・ジオン兵	4000/60	15	／	初期	1100	／
ザメル	ネオ・ジオン兵	10000/210	14	／	初期	5000	／
ズサ(X3)	ネオ・ジオン兵	4500/90	14	／	初期	1200	／
リック・ドムII(X5)	ネオ・ジオン兵	4000/60	14	／	初期	1100	／
ゲルググJ(X0or3)	ネオ・ジオン兵	3400/100	14	／	初期	1000	／
ザク改(X0or3)	ネオ・ジオン兵	3500/70	14	／	初期	1000	
ガンダム試作2號機	ガトー	9200/110	19	A	Turn 2	ブースター	
ドラゴンザウルス	人工知能	28000/260	15	B	ガンダム試作2號機撤退或被擊倒後	8000	バイオセンサー



#24 少女看見的流星（少女が見た流星）

NEXT
強制 → #25

熟練度條件：沒有
勝利條件：敵全滅
敗北條件：母艦被擊倒或味方全滅



這一版與SUPER ROBOT系的#20很相似，同樣對付的敵人也是OZ，而且又有NPC希羅的WINGS GUNDAM協助，基本上與那版大同小異，不同的只是沒有最後敵我兩方的援軍。同樣地在開始的時候會與撒古斯有對話，之後便會有選項出現（「ゼクスを肯定する」和「ゼクスを否定する」）。如果玩者希望日後可以取得隱藏多魯基斯III（トールギスIII）的話，玩者定要選擇前者。戰鬥中NPC的WINGS GUNDAM十分強勁，不過由於它擊倒敵人後玩者不能賺取經驗值和金錢，所以玩者盡量要比它更快擊倒敵人的機體。當把敵全滅了之後，WINGS GUNDAM會立即變化成為敵人，這時玩者要把狄奧走到它的身邊使用說得指令，接著才集中攻擊力擊倒它，否則日後希羅可能不能成為同伴。



我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
アーガマ	ブライト	／	初期	／
ガンダムデスサイズ	デュオ	／	初期	／
ウインガンダム	ヒイロ	／	初期	NPC，敵全滅後變成敵人
自選8機	／	／	初期	／
ガンダム	アムロ	1	Turn 4	／
NT-1 アレックス	クリス	2	Turn 4	／
Vガンダム	ウッソ	3	Turn 4	／
ガンイージ	マーベット	Turn 4	／	

敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
トールギス	ゼクス	8000/130	21	／	初期	5000	チョバムアーマー
エアリース(X5)	OZ兵	4200/90	15	／	初期	1300	／
リーオー(X5)	OZ兵	4200/90	15	／	初期	1200	／
トーラス飛行形態	ノイン	4200/110	19	A	Turn 2	1500	リペアキット
トーラス飛行形態(X3or4)	OZ兵	4000/100	16	B	Turn 2	1500	／
エアリーズ(X0or5)	OZ兵	4200/90	15	B	Turn 2	1300	／
ウイングガンダム	ヒイロ	3300/140	20	B	敵全滅後	2200	高性能雷達

#25 和父親的約定（父との約束）

NEXT
強制 → #26

熟練度條件：TURN 5前把敵全滅,熟練度+1
勝利條件：敵全滅
敗北條件：味方全滅，五飛和卡多魯出現後基地被敵人入侵

這一版的最初會有一個人能以用身戰勝機械人，接著還有很多BF集團的機械人出現。味方的機體最初只有大作的鐵甲人和銀玲與她的專用機體。如果玩者要取得這版的熟練度的話，便要在五回合內把敵全滅。玩者應該首先使用大作的「合氣」的精神指令，只要升到120或以上便能使用最強的攻擊。到了TURN 2時洸與勇者雷登趕到成為同伴，使用集中火力攻擊一體的方法比較有效，這亦是能否取得熟練度的關鍵。把BF集團的機械人消滅了之後，五飛的飛龍高達和卡多魯的沙漠高達來到由於現在仍未能「說得」他們成為同伴，所以暫時也不要手下留情。另外，如果玩者的熟練度是6或以上的話，會沒亞嘉瑪母艦和自選機體的援軍出現，玩者定要留意這情況。

我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
ジャイアント・ロボ	大作	／	初期	／
銀玲ロボ TYPE-1	銀玲	／	初期	／
ブルーガー	麗	3	Turn 2	／
ブルーガー	神宮寺	2	Turn 2	／
ライディーン	洸	1	Turn 2	／
アーガマ	ブライト	4	Turn 6 或首次敵全滅	熟練度6以上不會登場
自選6機	／	／	Turn 6 或首次敵全滅	熟練度6以上不會登場

敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數		資金 ITEM
ウラエヌス	イワン	18200/210	18	／	初期	1800	バイオセンサー
維新龍・曉	Qボス	8200/160	17	A	Turn 1	1600	／
維新龍・曉(X2)	人工知能	8000/150	16	B	Turn 1	1600	／
ガンダムサンドロック	カトル	4100/130	20	C	敵全滅或Turn	6	1800 ／
シェンロンガンダム	張五飛	4400/140	20	D	敵全滅或Turn	6	2100 ／

#26 使徒、襲來（使徒、襲來）

NEXT
強制 → #27

熟練度條件：作戰前選擇「命令があり次第」，熟練度+1
勝利條件：破壞第3使徒サキエル
敗北條件：選擇「命令があり次第」時アルベルト戰敗，綾波麗被擊倒或零號機的電源被切斷。選「今すぐ出擊」

這版講到亞嘉瑪等人來到第2新東京，遇上了神秘組織NERV和稱為使徒的怪物。在戰鬥之前會出現影響戰況的選項（「命令があり次第」和「今すぐ出擊」），選擇前者要等待至TURN 4亞嘉瑪等人才會出動，之前的戰鬥便會由一位以肉身決戰第3使徒的ALBERT。玩者不要太擔心ALBERT的安全，因為他的回避率令到使徒無法攻擊倒他。到了第三回合時綾波麗會乘零號機出戰，她與使徒的絕對領域使雙方也沒法傷害對方。到了第四回合玩者要精英盡出，因為要打破使徒的絕對領域是需要超過4000的破壞力。那些SUPER ROBOT系如三一萬能俠和超力電磁俠等等，使用合氣提高氣力後，再以一些超重攻擊打倒使徒。在第五回合會有敵援軍出現（A點），可是第六回合便會馬上撤退。不過選這項最重要的，還是要取得這版的熟練度。

如果選擇後者的話，一開始就沒有ALBERT大戰使徒這一幕，亞嘉瑪和援軍便會在一開始便與使徒戰鬥，因為要打破絕對領域的防護力量，所以玩者應盡量選擇超級型機械人系的機體出戰。同樣在第三回合有EVA零號機的相助，不過始終也是要靠超過4000的攻擊力。可是如果玩者的主角有「脫力」這精神指令的話，只要使徒的氣力不足100的話，它便不能張開絕對領域來作防衛。在這選項中敵援軍會在TURN 3出現TURN 4撤退，如果玩者想多賺點經驗值和金錢的話，可以早些到A點等後援軍的出現。



我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
衝撃のアルベルト	アルベルト	1	初期	選擇「命令があり次第」時才會加入
EVA零號機	綾波麗	3	Turn 3	／
アーガマ	ブライト	2	初期or Turn 4	選擇「今すぐ出擊」時才會初期配置
自選9機	選擇	／	初期or Turn 4	「今すぐ出擊」時才會初期配置

敵軍配置表

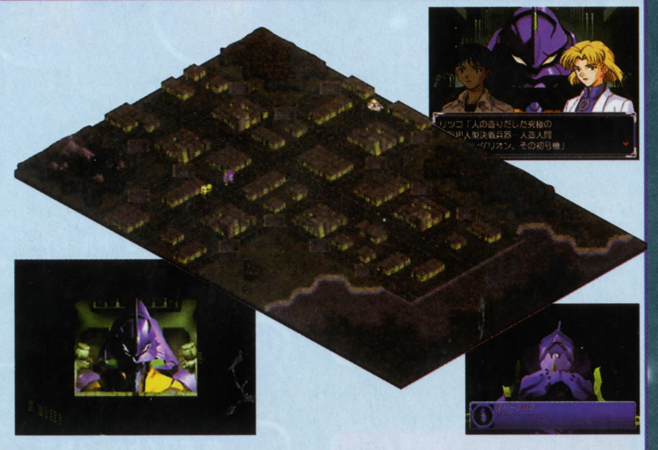
機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數		資金 ITEM
第三使徒サキエル	第三使徒	15000/100	19	／	初期	7000	／
メギロート(X3)	人工知能	2500/160	17	A	Turn 3or5	1200	／

#27 咆哮、EVA 初號機（咆哮、EVA 初號機）

NEXT
強制 → #28

熟練度條件：沒有
勝利條件：破壞第 3 使徒サキエル
敗北條件：EVA 初號機的電源被切斷，或者母艦被擊倒

這一版可以說是上一關的延續，舞台依然是第2新東京的NERV總部，上一關仍未消滅的第 3 使徒是唯一的敵人，可是LV 比較又上升了。在戰鬥之前的 AVG 部份中，又再有選項需要選擇（「EVA初號機に乗る」和「EVA初號機に乗らない」）。雖然這選項並不會影響熟練度，不過仍會影響出戰的陣容。前者真治會與亞嘉瑪一起登場，後者的話真治會與六部自選機登場，喜歡怎樣的安排可按玩者自己的喜好。要對付第3使徒有三個方法之外，第一是上一關的用超級機械出場，再配合強力的攻擊把使徒打倒。第二個方法十分簡單，讓EVA 初號機移動到使徒的身邊，好讓使徒擊倒 EVA 初號機，這時EVA 初號機便會進入暴走狀態，只要一擊便能幹掉第3 使徒，不過玩者要留意暴走中的EVA初號機是敵我不分，所以最好不要太接近。第三個方法是等待暴走EVENT 自動發生，但剛才的選擇會影響發生的長短，前者要5 等到TURN 5，後者只需要等到 TURN 3 便可以。



我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
EVA 初號機	シンジ	／	初期	／
アーガマ	ブライト	／	初期	／
自選6 機	／	／	初期	選擇「EVA 初號機に乗らない」才會出擊

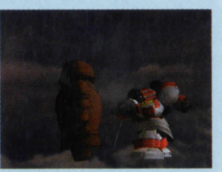
敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數		資金 ITEM
第三使徒サキエル	第三使徒	18000/120	19	／	初期	7000	／

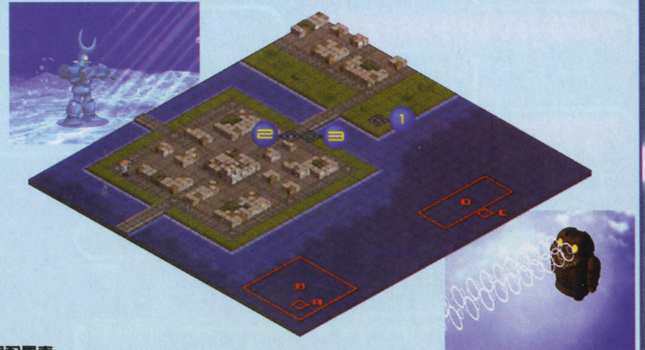
#28 GR 對 GR2（GR 對 GR2）

NEXT
SUPER ROBOT 系 → #29
REAL ROBOT 系 → #31

熟練度條件：擊倒ゴーゴン的ミケロス,熟練度+1
勝利條件：敵全滅
敗北條件：鐵甲人或母艦被擊倒



這一版有很多貴重的強化零件可以取得的版面，不過玩者要順著正確的先後次序去戰鬥，否則有可能取不齊三件重要強化零件，也取不到這版的熟練度。玩者最初能夠使用的機體只有鐵甲人和銀玲 TYPE-1 ，雖然GR（鐵甲人）比較GR2強，不過如果擊倒GR2的話，來協助他的剛哥（ゴーゴン）便會撤退，所以玩者開始不要與GR2硬碰硬，待味方的援軍來到後集中火力消滅剛哥為首要目標。玩者也可以利用敵人TURN 4的援軍巴度（バド）來提升氣力，之後再攻擊剛哥等HP 很高的BOSS 級機體。另外，玩者亦要留意圍著海邊的敵人，要引牠們上了岸再作攻擊才是上策。完成這版之後又會有分支線出現，這次不能玩者作選擇，因為是分開SUPER ROBOT 和REAL ROBOT 的路線。



我軍配置表

機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
ジャイアント・ロボ	大作	／	初期	／
アーガマ	ブライト	1	Turn 3	／
マジンガーZ	甲兒	3	Turn 3	／
銀玲ロボ TYPE-1	銀玲	2	Turn 3	／
自選15 機	／	／	Turn 3	／

敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數		資金 ITEM
GR2	セルバンテス	25200/230	21	／	初期	5000	メガブースター
ミケロス	ゴーゴン	25000/320	21	A	Turn 2	9000	高性能照準器
ゲシオスβ III(X5)	人工知能	6500/160	19	B	Turn 2	1500	／
クロツサム X2(X5)	人工知能	5500/120	19	B	Turn 2	1600	／
グール	ブロッケン	13000/260	21	C	Turn 4	8000	超合金Z
バド(X4or7)	人工知能	2000/150	19	D	Turn 4	900	／

#29 紅色閃電 飛上空中的鐵甲萬能俠（紅い稲妻 空飛ぶマジンガー）

NEXT
強制 → # 30

熟練度條件：戰鬥前選擇「整備を頼む」熟練度 +1
勝利條件：敵全滅
敗北條件：甲兒被擊倒／選擇「整備を頼む」時被敵人入侵光子力研究所



這版開始前的選項，會影響這場戰鬥的發展。首先如果選擇「整備を頼る」的話，熟練度便會上升1點，亦會有波士的機體自爆的事件發生，接著主角和真弓等人才會出現。至於鐵甲萬能俠與噴射器合體的EVENT 會在初期便會發生。相反如果選擇「整備を斷る」的話，初期配置已經有甲兒、真弓和主角，鐵甲萬能合與噴射器合體的EVENT會在敵全滅後才會發生。不過無論選擇那一個答案，只要鐵甲萬能合體成功後，再加上R-1 和R-2 這些強力機體協助，要完成這一版並不太困難。

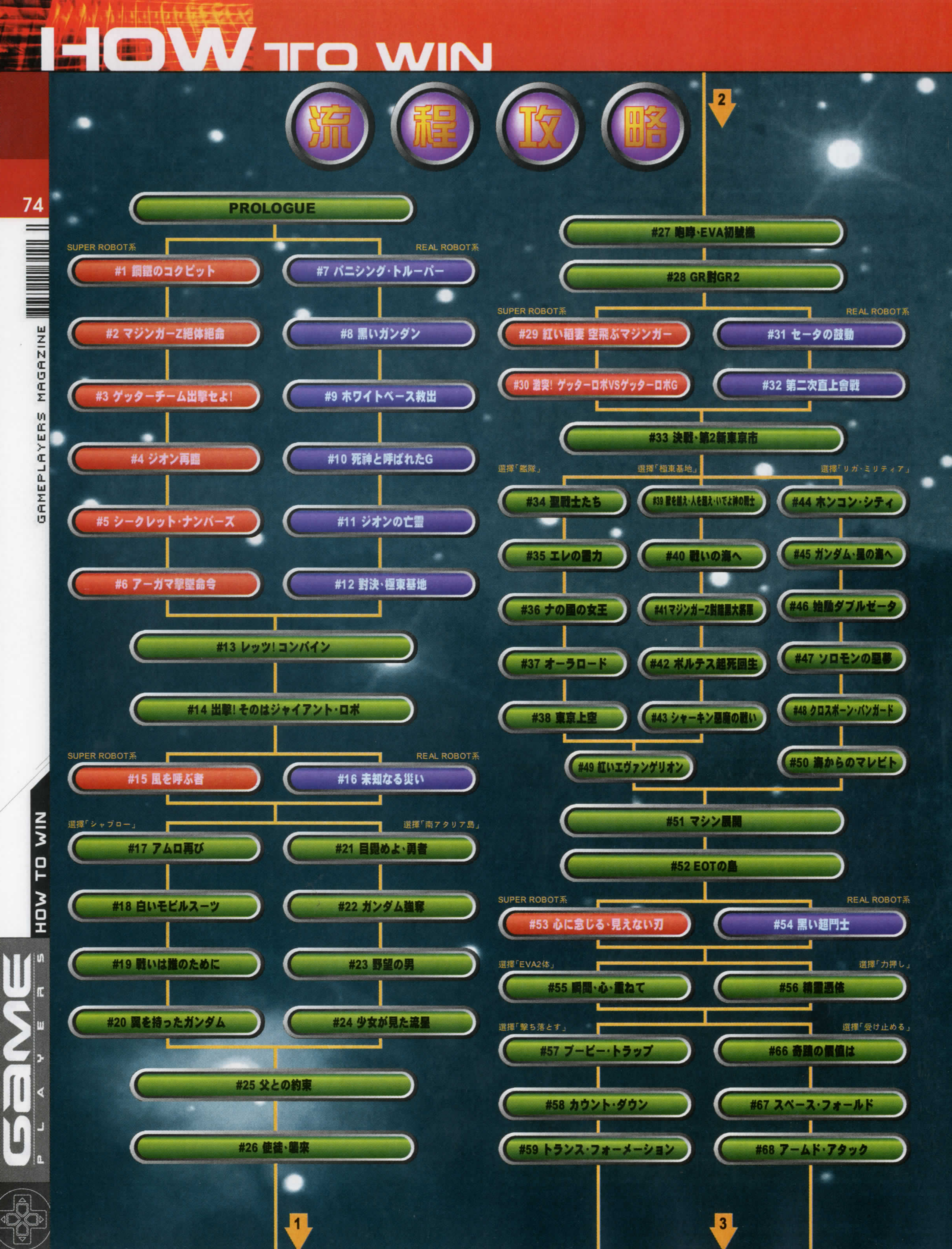


我軍配置表

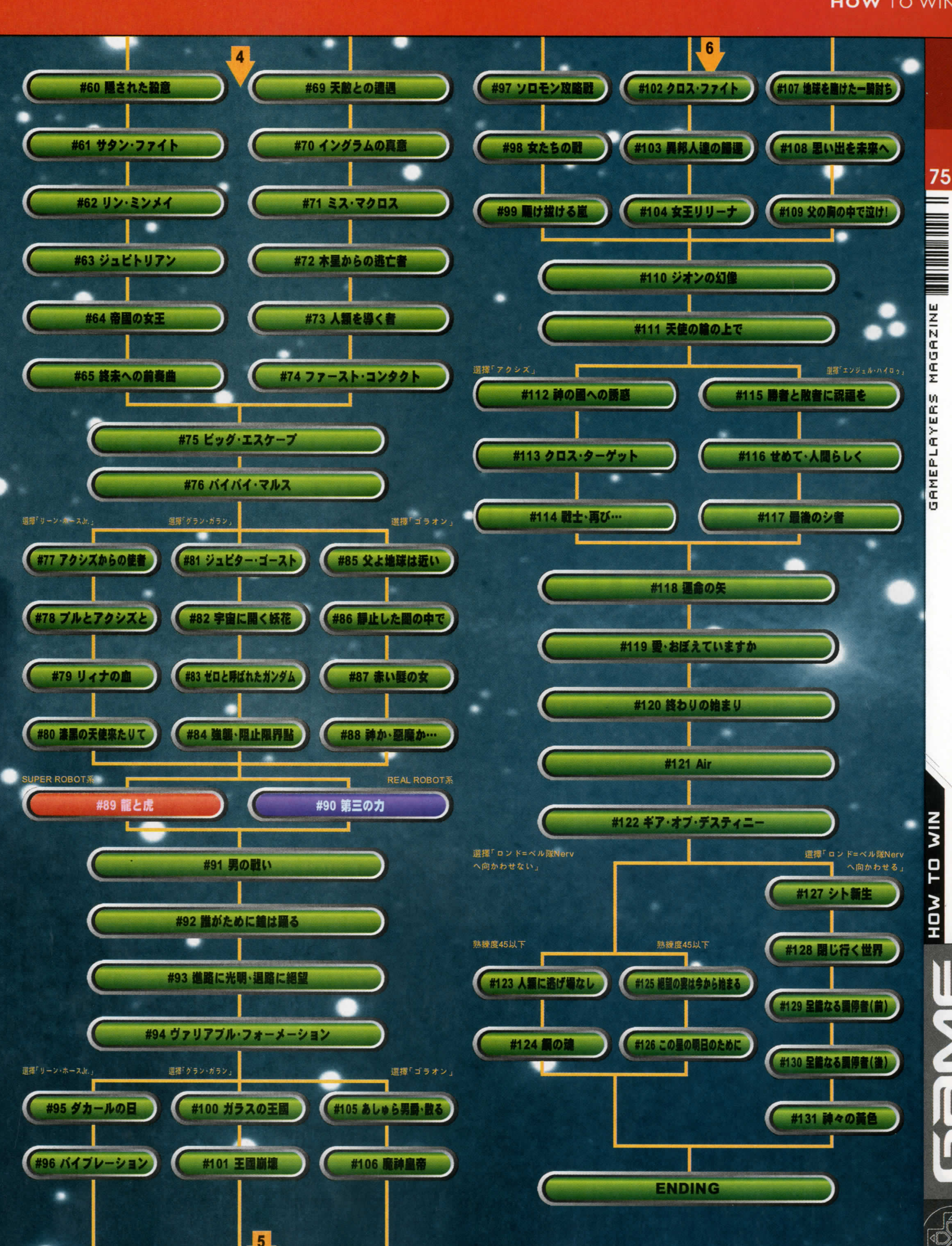
機體	駕駛員	位置	TURN 數	備考
マジンガーZ	甲兒	／	初期	／
ボスボロット	ボス	1	ジェノサイダーF9 出現後	選擇「整備を頼む」
グルンガスト貳式	主角	2	初期或波士自爆後	選擇「整備を頼む」
ダイアナン	さやか	3	初期或波士自爆後	選擇「整備を頼む」
R-1	リュウセイ	4	敵增援後的下一回合	／
R2	ライ	5	敵增援後的下一回合	／

敵軍配置表

機體	駕駛員	HP/EN	LV	位置	TURN 數	資金	ITEM
ガラダK7	人工知能	4200/80	20	初期	／	1200	／
ダブラスM2	人工知能	4400/80	20	初期	／	1200	／
アブドラU6	人工知能	6000/120	20	A	首次敵全滅	1100	／
ジェノバM9	人工知能	5800/140	20	A	首次敵全滅	2500	／
グール	あしゅら	13200/270	22	B	第二次敵全滅	8000	プロペラントタンク
バド(X8)	人工知能	800/90	19	C	第二次敵全滅	900	／
ジェノサイダーF9(X7or8)	人工知能	14000/160	20	D	第二次敵全滅	4000	／
ジェノサイダーF9	人工知能	14000/160	21	E	第二次敵増援後的下回合	4000	／



流程攻略
PROLOGUE
SUPER ROBOT系
REAL ROBOT系
#1 鋼鐵のコクピット
#2 マジンガーZ絶体絶命
#3 ゲッターチーム出撃せよ!
#4 ジオン再臨
#5 シークレット・ナンバーズ
#6 アーガマ撃墜命令
#7 バニシング・トルーパー
#8 黒いガンダン
#9 ホワイトベース救出
#10 死神と呼ばれたG
#11 ジオンの亡霊
#12 對決・極東基地
#13 レッツ! コンバイン
#14 出擊! そのはジャイアント・ロボ
SUPER ROBOT系
REAL ROBOT系
#15 風を呼ぶ者
#16 未知なる災い
選擇「シャブロー」
選擇「南アタリア島」
#17 アムロ再び
#18 白いモビルスーツ
#19 戦いは誰のために
#20 翼を持ったガンダム
#21 目覺めよ・勇者
#22 ガンダム強奪
#23 野望の男
#24 少女が見た流星
#25 父との約束
#26 使徒・襲來
1
2
#27 咆哮・EVA初號機
#28 GR對GR2
SUPER ROBOT系
REAL ROBOT系
#29 紅い稲妻 空飛ぶマジンガー
#30 激突! ゲッターロボVSゲッターロボG
#31 セータの鼓動
#32 第二次直上會戦
#33 決戦・第2新東京市
選擇「艦隊」
選擇「極東基地」
選擇「リガ・ミリティア」
#34 聖戦士たち
#35 エレの霊力
#36 ナの国の女王
#37 オーラロード
#38 東京上空
#39 獣を超え・人を超え・いでよ神の戦士
#40 戦いの海へ
#41マジンガーZ對暗黒大將軍
#42 ボルテス超死回生
#43 シャーキン悪魔の戦い
#44 ホンコン・シティ
#45 ガンダム・星の海へ
#46 始動ダブルゼータ
#47 ソロモンの悪夢
#48 クロスボーン・バンガード
#49 紅いエヴァンゲリオン
#50 海からのマレビト
#51 マシン展開
#52 EOTの島
SUPER ROBOT系
REAL ROBOT系
#53 心に念じる・見えない刃
#54 黒い超門士
選擇「EVA2体」
選擇「力押し」
#55 瞬間・心・重ねて
#56 精霊憑依
選擇「撃ち落とす」
選擇「受け止める」
#57 ブービー・トラップ
#58 カウント・ダウン
#59 トランス・フォーメーション
#66 奇蹟の價値は
#67 スペース・フォールド
#68 アームド・アタック
3


4
#60 隠された殺意
#61 サタン・ファイト
#62 リン・ミンメイ
#63 ジュピトリアン
#64 帝国の女王
#65 終末への前奏曲
#69 天敵との遭遇
#70 イングラムの真意
#71 ミス・マクロス
#72 木星からの逃亡者
#73 人類を導く者
#74 ファースト・コンタクト
#75 ビッグ・エスケープ
#76 バイバイ・マルス
選擇「リーン・ホースJr.」
選擇「グラン・ガラン」
選擇「ゴラオン」
#77 アクシズからの使者
#78 プルとアクシズと
#79 リィナの血
#80 漆黒の天使来たりて
#81 ジュピター・ゴースト
#82 宇宙に開く妖花
#83 ゼロと呼ばれたガンダム
#84 強襲・阻止限界點
#85 父よ地球は近い
#86 静止した闇の中で
#87 赤い髪の女
#88 神か悪魔か…
SUPER ROBOT系
REAL ROBOT系
#89 龍と虎
#90 第三の力
#91 男の戦い
#92 誰がために鐘は鳴る
#93 進路に光明・退路に絶望
#94 ヴァリアブル・フォーメーション
選擇「リーン・ホースJr.」
選擇「グラン・ガラン」
選擇「ゴラオン」
#95 ダカールの日
#96 バイブレーション
#100 ガラスの王国
#101 王国崩壊
#105 あしゅら男爵・散る
#106 魔神皇帝
5
6
#97 ソロモン攻略戦
#98 女たちの戦
#99 駆け抜ける嵐
#102 クロス・ファイト
#103 異邦人達の帰還
#104 女王リリーナ
#107 地球を賭けた一騎討ち
#108 思い出を未来へ
#109 父の胸の中で泣け!
#110 ジオンの幻像
#111 天使の輪の上で
選擇「アクシズ」
選擇「エンジェル・ハイロゥ」
#112 神の国への誘惑
#113 クロス・ターゲット
#114 戦士・再び…
#115 勝者と敗者に祝福を
#116 せめて、人間らしく
#117 最後のシ者
#118 運命の矢
#119 愛・おぼえていますか
#120 終わりの始まり
#121 Air
#122 ギア・オブ・デスティニー
選擇「ロンド=ベル隊Nerv へ向かわせない」
選擇「ロンド=ベル隊Nerv へ向かわせる」
熟練度45以下
熟練度45以下
#123 人類に逃げ場なし
#124 鋼の魂
#125 絶望の宴は今から始まる
#126 この星の明日のために
#127 シト新生
#128 閉じ行く世界
#129 至高なる調停者(前)
#130 至高なる調停者(後)
#131 神々の黄昏
ENDING



ZEONIC FRONT 機動戰士高達 0079

以擊破聯邦部隊為己任！

近年與《機動戰士高達》有關的遊戲，可說是雨後春筍一般，《G-GEN》一集又一集，《Gihlen的野望》也不覺不覺出了三個版本。就連之前一陣子PS2也推出了隻《高達》來湊熱鬧，現在這個SLG《ZEONIC FRONT》也推出了，究竟與之前的《高達》遊戲有什麼差別？

GAME PLAYERS GAME・DATA

機種：	PS2
製造商：	BANDAI
售價：	6800日圓
發售日：	發售中（9月6日）
遊戲類型：	SLG+ACT
容量：	DVD-ROM
記憶：	156KB以上

ZEONIC FRONT
MOBILE SUIT GUNDAM 0079
機動戦士ガンダム 0079

Text by 投奔自護之萬年小隊長皐林

新兵注意！實戰用操作技巧

雖然遊戲中有「訓練模式」讓玩者能夠掌握操作方法，但當中所教授的都是一些基本的操作，而且出現的時間極不合時（完了MISSION 3才教小隊操作…）。說明書沒錯是有介紹所有操作，不過很多都是要到了需要的時候，才得知其用法。於是在這裡為各位新兵簡介，戰場上必要的操作方法，及相關的技巧，免得到了戰場只有送死一途…







移動系操作

左STICK	前進、後退、左右側身移動
按實L1+左STICK	向前跑、BACK STEP、側身跑
右STICK	轉動頭部（視點及準星）
左STICK向前不放右STICK移動	MS依頭部望向的方向前進

操作技巧：

1.正常是跟隨路線前進，初期利用電腦預設的路線已夠。

2.基本上平常移動時，是以高速前進為基礎，因為實際敵人的分佈不多，大可大步前進，而且時間是影響評價的重要元素之一！



3.橫移動的速度是正面移動的75%，但可看到側面的情形，在目測搜索上有一定作用。

4.一般情況下，同僚機會自動追隨隊長機的位置移動，無需指示。

5.發現敵人時，應避免直接前進，以向左的側身移動（跑）接近，一來避免對方直擊，二來即使對方攻擊，向著敵人的右肩盾牌還有一點用。



6.遠離敵機時，不要背向對方，MS裝甲最薄弱的正是BACK PACK部分，背向敵人只有被擊倒一路。

攻擊系操作

R1	攻擊（根據距離轉變）
□	使用輔助裝備
L2+R1	手動上彈（上彈中或LOCK ON時不可）

操作技巧：

1.MSD（雷達顯示）發現敵人時，立即按著R1前往敵人位置，當敵機被瞄準及到達射程（距離變成橙色），便會自動攻擊。

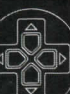
2.任何時間都留意餘下的彈藥，多用手動上彈，避免對敵時上彈令危險性增加。

3.當輔助裝備能夠攜帶多個時，利用「OPTION」調換兩STICK的操作，方便運用指令欄。

4.由於所有武器都有其射程及使用時的硬直時間，掌握這一點有效攻擊，避免戰鬥中被其他敵機擊中。

5.根據使用的武器，彈藥分為BULLET及MAGAZINE兩種，上彈所需時間也有分別。





其他操作

△	轉換特殊SENSOR：熱能（Thermal）、聲納（Sonor）及雷達（Radar）
○	打開指令欄（作戰不會停止）
十字鈕	（簡報畫面、打開指令欄時）選擇、（作戰中）轉換操作中的小隊
L2+○	向等候命令的隊伍發出行動
SELECT	顯示（關閉）地圖畫面

FORMATION操作

R2+△	僚機作出前進攻擊（已瞄準敵人時生效）
R2+×	僚機作出後退（已瞄準敵人時生效）
R2+○	僚機依一個中心點分散（已瞄準敵人時生效）
R2+□	僚機就地停下（已瞄準敵人時生效）

操作技巧：

1.熱能、聲納及雷達SENSOR有本身的特性及搜索範圍，並會受米諾夫斯基粒子影響，濃度高時畫面的顯示會受干擾。預計有敵人在附近而目測不能（能見度低或有障礙物）時，用作找出其位置非常有用。



2.在設定路線時加入了「作戰CODE」，當非操作隊伍便會停於該點等候命令，可由該隊發動或由其他隊伍發動。由於隊伍之間的位置未必顯示於MSD，要利用地圖畫面及聽取通訊得知非操作隊伍的位置。



3.若發現非操作隊伍無故被擊毀，不妨於操作隊伍移動時轉換隊伍，不難發現箇中原因。

4.敵人於MSD顯示了警戒狀態，包括「無防備」（藍色）、「警戒移動」（黃色）及「發現敵機」（紅色）



攻略展開！

MISSION 1 -- FENRIR之牙

勝利條件：破壞BIG TRAY的司令室

敗北條件：隊長機全滅





宇宙世紀0079年，3月11日，自護軍展開了「第二次降下作戰」，直接攻擊聯邦軍北美的據點。在攻擊紐約市之時，新建立的特殊部隊「午夜之狼（Midnight's Fenrir）」，為了完成作戰的第一步而參與實戰…基本目的只有兩個，一是鎮壓聯邦軍用機場的控制塔，二是發現BIG TRAY後擊毀其司令室，而物資不足的關係，只能派出兩隊出戰。

基本上參考地圖上的路線，熟習操作後要完成任務並不難。不過得到S RANK便不同了，第一是達到敵機（61式坦克、機槍砲台及BIG TARY）全滅，其次是鎮壓控制塔而非破壞。把同僚的行動也計算在內，好好的設定「ADVANCE」（非操作隊伍的作戰速度及行動指示），向S RANK進發！

要點！1 小心佈置於街道的坦克

雖然地圖上只顯示了砲台及兩個主要的目標，但並不代表敵人只有這些。沿兩條行動路線上，其實佈置了不少的61式坦克，而砲台附近更設有9部，全都是藍隊路線所經之處，若被包圍的話可說是「保證RETRY」。為了確保不受襲，把原來的路線左移如地圖般，由街道的左上角向坦克進攻，雖然迂迴，不過可確實減少中彈的機會及快速地擊毀敵機。



要點！2 兵分兩路攻擊砲台群





其實到了這一點，兩隊都會遇到機槍砲台，兩邊合共有8台左右，即是每隊負責4台。幸好森林方面的砲台是向正面的，即使其搜索範圍高，若是由側面接近，砲台要花時間轉向，能夠爭取時間作出攻擊。而紅隊的渣古火箭砲射程較長，只要沒有61式從後偷襲，他們應付砲台也不難。之後便進入森林，一邊對付埋伏當中的61式，一邊向目標進發。

要點！3 高速鎮壓控制塔



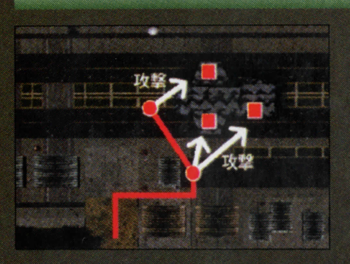


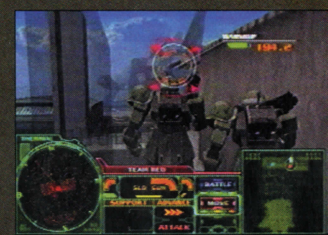
藍隊離開森林的一刻，當然是直接向機場的控制塔進發，不過在森林出口有兩隊61式守候。此時可利用FORMATION指示隊員攻擊61式，而玩者操作的隊長則直接前往大樓瞄準控制塔，只要瞄準2秒以上便會出現長官發出投降的通訊。直接鎮壓的評價要比破壞控制塔要高，記著這一點！



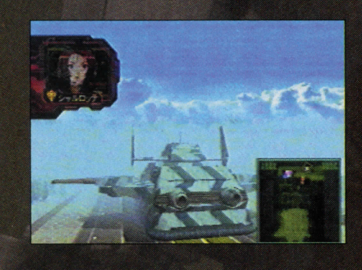
ZEONIC FRONT 機動戰士高達 0079

要點！4 發現BIG TRAY！擊沈它便完成任務





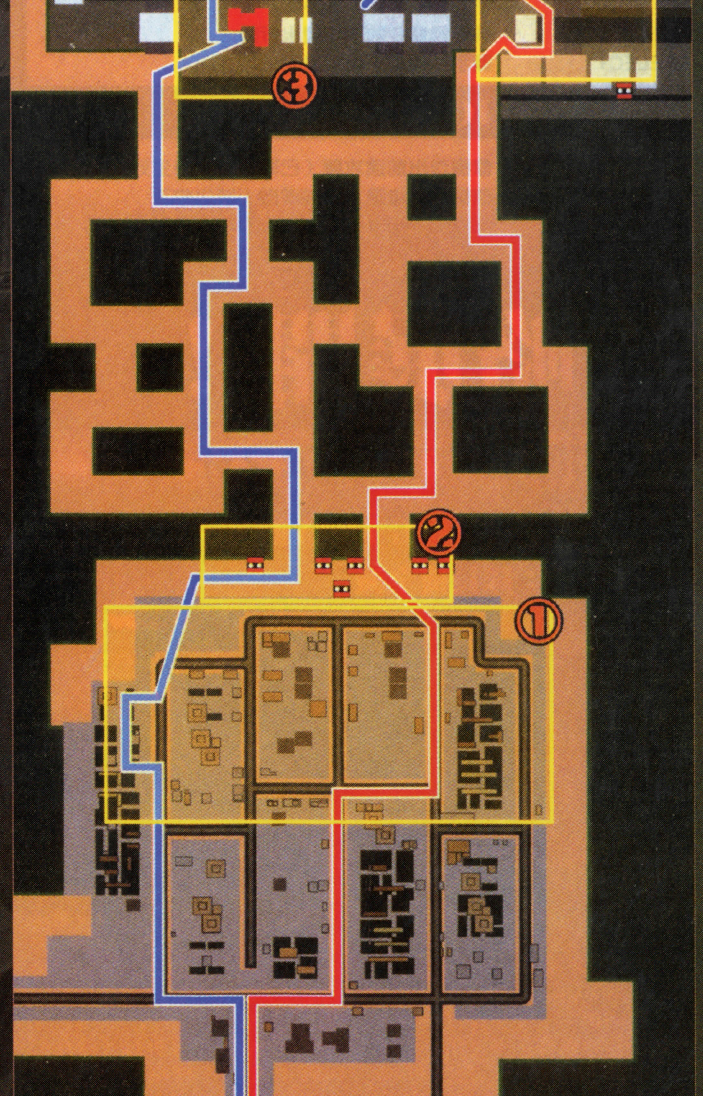
紅隊離開森林的一刻，會發現眼前的目標，其實是聯邦軍的陸上戰艦BIG TRAY。其主砲的攻擊力很高，可以一砲擊倒一台MS，所以不能正面攻擊。而正好森林出口的右邊有較高的建築物，可作為掩護前進，另外BIG TRAY本身有四個地方可攻擊，而隊員並不會主動攻擊艦身右面的砲台，所以為了令BIG TRAY達到全滅效果，最好在建築物後命令隊員停下，然後從建築物之間的隙縫衝出攻擊最近的主砲，BIG TRAY是趕不及反應的。只要能夠破壞其中兩座主砲，餘下來的全是「雜魚」…



隱藏EVENT？

這一個任務中，其實有一個隱藏了的事件，條件是控制塔未被鎮壓（破壞）的情形下，遇到機場上方森林裡的敵軍，便會出現EVENT，由這裡開始計算5分鐘內還未完成任務的話，運輸機米迪亞便會被破壞。而完成任務後的片段也會有所改變，由於時間長的關係，得到的評價將會下降。





推薦出戰的人員及裝備	新加入的人員及裝備	敵兵器一覽
藍隊：魯・萊亞少尉	魯・萊亞少尉	61式戰車
渣古II F型	渣古II F型	機槍砲台
120mmMG	120mmMG	BIG TRAY
煙霧手榴彈	煙霧手榴彈	雷達站
紅隊：麥特軍曹	麥特軍曹	機場控制塔
渣古I A型	渣古I A型	
渣古BZ	105mmMG	
BULLET	渣古BZ	
	BULLET	
	煙霧手榴彈	

短評：

無可否認，以高達為題材的遊戲，真是每部機都要推出三兩隻，那班開發人員才會安樂（笑），連PS2也不例外，這個《ZEONIC FRONT》，可說是把DC的《0079外傳》，從故事的立場到遊戲系統，完全調轉來玩一次，新意不俗，但實在花腦筋去玩，對於一般習慣了跑跑跳跳的朋友來說，容易因為《高達》兩個字而會「被騙」。

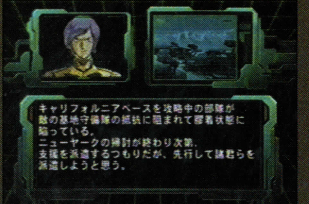
評分：7分

MOBILE SUIT GUNDAM 0079 機動戦士ガンダム 0079



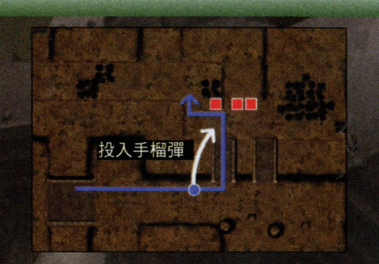
MISSION 2 -- 突破口

勝利條件：破壞所有碉堡 / 敗北條件：隊長機全滅



完成了紐約市的侵攻，自護軍下一步便是北美的西岸——加州的聯邦軍基地，以此為據點作進攻聯邦總部——南美查布羅。然而加州基地的防線非常頑強，設有大量碉堡及防空設施，令進攻的自護軍大為困惱。而總指揮加曼得知「午夜之狼」的戰功，於是決定委派一個重要任務給他們，就是突破整個防線最弱的部分，製造缺口給進攻部隊。目的只有一個，就是破壞這個地域的四組碉堡，這些碉堡是進攻的最大障礙，因為其火力與BIG TRAY無異。路線會以其位置及攻擊範圍而定立，向碉堡的死角攻擊，另外有戰鬥直升機巡邏，也是麻煩的傢伙。

要點！1 利用輔助裝備提供有利有戰況





雖然要由側身的死角攻擊碉堡，但利用右邊的橋渡過，會遭到駐守大石旁的61式及導彈車攻擊。但直接前進又會遭到碉堡的砲火直擊，究竟有什麼辦法前進？就是利用輔助裝備中的「煙霧手榴彈」，其效果是令到該範圍內所有敵機失去警戒能力。雖然同時我方也不能作出攻擊，其約有17秒的有效時間，已足夠小隊接近碉堡準備攻擊。而使用時間是在過橋前，當煙霧出現便過橋。

要點！2 小心戰鬥直昇機







基本上過橋時，都會遇上空中巡邏的戰鬥直昇機，有時目測未必即時看到，需要利用轉換SENSOR，或者耳聽直昇機的螺旋槳聲音，記著遊戲中所有會動的到有聲音，利用聲音有時比目測加上聲納更有效。由於它們配備強力的導彈（威力與導彈車一樣！），需要即時處理。而攻擊時要留心附近的環境，免得專心攻擊直昇機時，讓其他敵機有機可乘。

要點！3 向碉堡的死角進發！





碉堡縱有強大的攻擊力，但是也有弱點的，就是只能向正面攻擊。掌握這一點，由背後攻擊便可萬無一失，而紅隊的路線剛好都是繞到碉堡的後方。因此要小心紅隊的行動（若是非操作的話），免得中途被擊毀而錯失機會。另外有一點是要好好記著的，就是不論敵我雙方也好，不論是交戰中，或是處於警戒狀態，只要背部一中攻擊便算擊倒，這一點對於作戰是非常重要的。

推薦出戰的人員及裝備		敵兵器一覽
藍隊：麥特軍曹	紅隊：魯·萊亞少尉	61式戰車
渣古I A型	渣古II F型	碉堡
渣古BZ	120mmMG	導彈車
煙霧手榴彈	煙霧手榴彈	戰鬥直昇機
(仍有空位可裝備BULLET)		

關於BOUNS

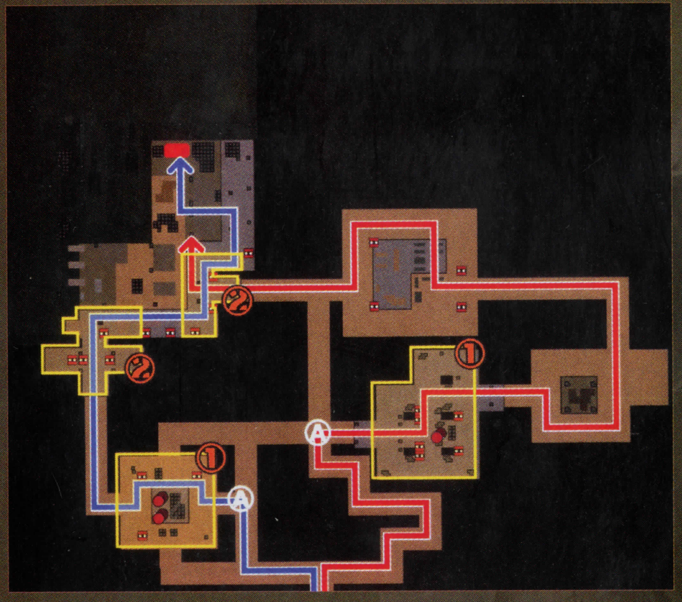


每一個任務完成時，除了根據戰果計算評分外，還有MISSION BOUNS（任務完成的獎分）及SPECIAL BOUNS（根據每個任務特定條件出現）兩樣獎分。而MISSION 2這任務，只要完成任務便會得到1500 SPECIAL BOUNS。若是追求S RANK，把被擊落的數目減到最低，加上這SPECIAL BOUNS應該不成問題。

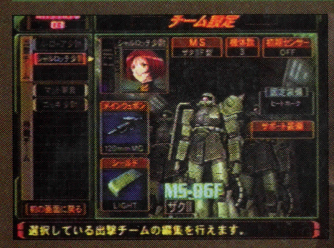


ZEONIC FRONT 機動戰士高達 0079

MISSION 3 -- 強襲作戰　勝利條件：破壞位於地下碼頭的指揮部 / 敗北條件：隊長機全滅



要點！出戰之前 利用擅長攪亂的隊長





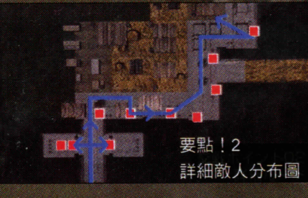
由這任務開始，莎爾洛迪少尉會正式出戰，她是一個擅於攪亂的人物，可以使用大量有令敵人搜索能力混亂的輔助裝備。對於敵人分佈較密的戰場，能夠產生先制攻擊的效果，有否利用她對整個任務的難易度有著重大的影響。

要點！2 於有限的時間內擊破敵守軍！





在進入地下設施期間，會出現聯邦軍決定利用潛水艇離開的EVENT，之後畫面右上方會出現倒數5分鐘的時鐘（閘口打開的餘下時間）。雖然停電時這時鐘也會停頓，但恢復供電只是時間的問題。利用停電的時間一口氣攻入碼頭的入口，破壞沿右面牆的砲台及61式坦克。或者等另一隊也到步，兩隊合力對付所有守軍。



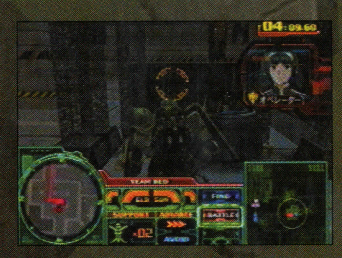




成功入侵加州基地的自護軍，發現基地的地下，有一個由地下水脈改裝成的地下設施。由於原為地下水脈的關係，自護軍相信裡面會有碼頭一類設施及潛艇。加曼決定派「午夜之狼」前往調查及佔領，對於居於宇宙的自護人而言，潛艇及碼頭設施是他們利用水路作戰的重要資產，不容有失。目的是破壞地下設施的指揮部，守備只屬一般，只有機槍砲台及61式，不過也不能大意，免得招來重大損失。

要點！1 增加停電效果！

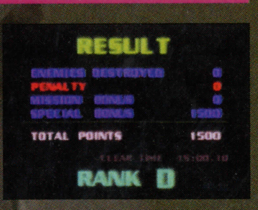




地圖上那些圓柱形的東西，是基地中的供電設施，只要破壞它基地便會停電。不過若兩組供電設施被破壞的時差越少，停電的時間便越長。停電的時候機槍砲台將會停止運作，是一口氣突入的最好機會，運用訂路線時預設的等候點，兩組隊員以「作戰CODE」同時出擊。

隱藏EVENT？

除了正攻之外，也有一個可不費吹灰之力的完成方法，便是任務開始後不作任何行動，等待15分鐘，便會自動宣布勝利完成任務，當然事後的片段也會不同囉。不過什麼都沒幹，評價方面當然低了。

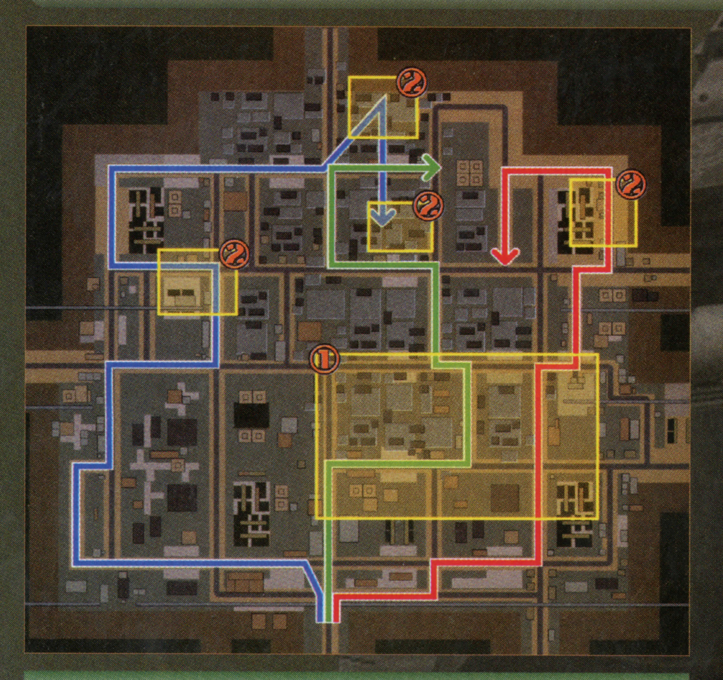


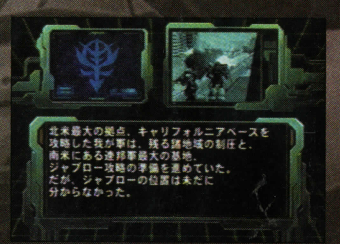
推薦出戰的人員及裝備	新加入的人員及裝備	敵兵器一覽
藍隊：魯・萊亞少尉	魯・萊亞少尉	61式戰車
渣古II F型	盾牌（輕裝型）	機槍砲台
120mmMG	雷達增幅器I	供電設施
煙霧手榴彈	熱能探測增幅器I	指揮部
夜視系統	夜視系統	
紅隊：莎爾洛迪少尉	莎爾洛迪少尉	
渣古II F型	渣古II F型	
120mmMG	120mmMG	
雷達POD I	盾牌（輕裝型）	
聲納POD I	雷達POD I	
	熱能POD I	
	聲納POD I	
	列基少尉	
	渣古II F型	
	120mmMG	
	TK DUMMY I	
	MS DUMMY I	

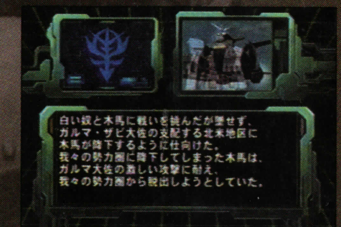


MISSION 4 -- 午夜之狼

勝利條件：找到木馬（太空母艦）/ 敗北條件：隊長機全滅





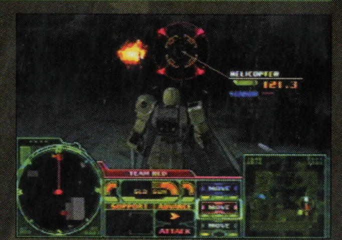


加州基地成為自護軍勢力範圍後，本來是攻擊查布羅的據點。不過一直以來自護的諜報，仍未能得知查布羅基地的實際位置，加上不少聯邦軍改以游擊戰對付自護軍，雙方進入拉鋸戰局面。直到9月，馬沙在一次行動中，發現了聯邦軍所謂「V計劃」的實情：聯邦軍的MS開發計劃。隨著那運載了三台MS的「木馬」到了北美，加曼便一心要將它擊落。

然而大峽谷的伏擊未能成功，向北前進的木馬，快將離開加州基地的勢力範圍，於是加曼決定由「午夜之狼」找尋木馬。雖說目的是找到太空母艦，但實際是地圖上根本沒有太空母艦，到了後段目的會改為5分鐘內殲滅所有敵人。雖然看似容易，但敵人分佈很散，在5分鐘外全數找出並擊毀，時間倒是最大的對手。

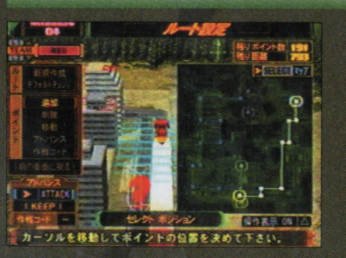
要點！1 方便索敵的熱能探測





在只有5分鐘的時間裡，找出星羅棋布的敵人來消滅，可說是費時失事，但為了得到S RANK也要這樣。所有隊伍的ADVANCE都是「高速ATTACK」，然後於地圖內不斷移動，當同僚發現敵人時便由隊長機迅速攻擊，減少停留的時間，有效率的作戰是這任務的致勝關鍵。而自己操作的隊伍，則要因應情況變更ADVANCE指令。

要點！2 以「?」為目標前進，但也要走多點路

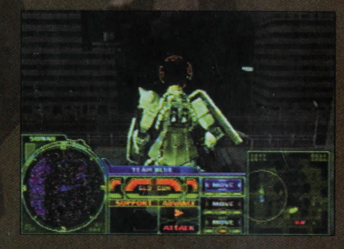




在設定路線時，會看見地圖上出現「?」，雖然是指「相信是木馬存在的位置」，但當然不會見到太空母艦。雖然是向這裡前進，不過會逃過沿途出現的敵人。因此設定路線時，即使是迂迴也好，都希望盡量找到敵人，當把沿途的敵人都擊倒，便向著「?」前進。

要點！出戰之前 善用武器及SENSOR





由於需要搜索敵人，所以莎爾洛迪少尉可說是必備的一員。而敵人只是61式坦克等「雜魚」，利用散彈槍、機槍等會較為方便，另外夜視系統也是必需的。此外夜裡視界很差，而米諾夫斯基粒子的濃度高，利用熱能探測加上夜視系統，能夠增加發現敵人的機會。

S RANK！！

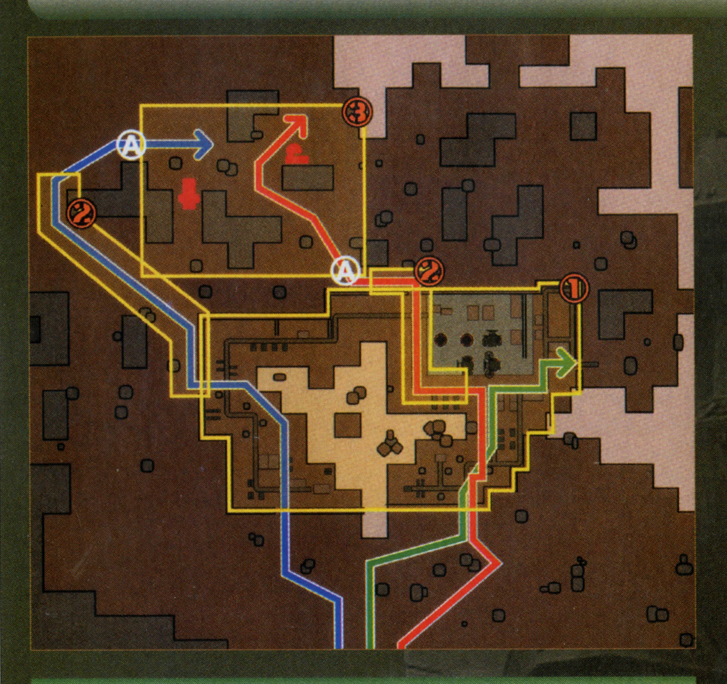
本任務那3000分SPECIAL BOUNS，是要在5分鐘內殲滅所有敵人便會獲得。利用上文提及的技巧，盡快找出敵人，積極的作戰吧。

推薦出戰的人員及裝備	新加入的人員及裝備	敵兵器一覽
藍隊：魯・萊亞少尉	麥特軍曹	61式戰車
渣古II F型	渣古I B型	導彈車
120mmMG	散彈槍 I	戰鬥直昇機
夜視系統	A裝甲	
雷達增幅器 I（熱能探測增幅器 I）	彈莢（MAGAZINE）	
紅隊：麥特軍曹	夜視系統	
渣古I B型	震撼彈	
散彈槍		
A裝甲		
夜視系統		
綠隊：莎爾洛迪少尉		
渣古II F型		
120mmMG		
雷達POD I		
聲納POD I		

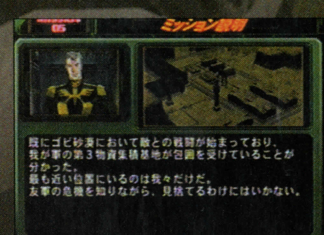


MISSION 5 -- 在沙漠奔馳的群狼

勝利條件：擊毀敵方指揮車輛
敗北條件：隊長機或基地守備隊全滅、我方司令部被破壞

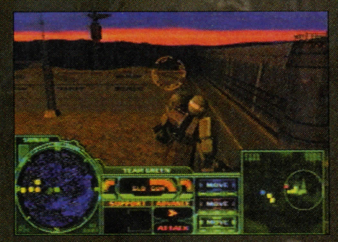






加曼戰死於木馬手上之後，戰場亦隨著木馬移動，由美洲到了亞洲。位於戈壁沙漠的自護軍基地，受到聯邦軍部隊的攻擊，陷入苦戰當中，正值移動中的「午夜之狼」位處最近基地，於是趕往救援。目的很簡單，把位於地圖上方的聯邦軍指揮車輛擊毀，不過指揮車輛的火力不弱，還有導彈車護航，更加上有援軍——三台鐳射大砲出現，可說是一場硬仗。

要點！1 受得住61式坦克的猛攻

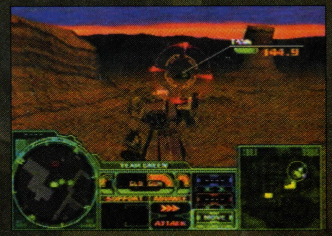




由於兩隊前往攻擊指揮車輛的有兩隊，令到留守的一隊有人丁單薄之感。幸好初期攻來的只有61式坦克，配合基地守備隊的馬捷拉攻擊機，其實仍可堅持一點時間。若能突破敵軍的攻擊，還可協助其餘兩隊攻擊指揮車輛。基本上行動迅速的話，把防衛工作交回守備隊也可。

要點！2 迅速的行動，預備最後的戰鬥

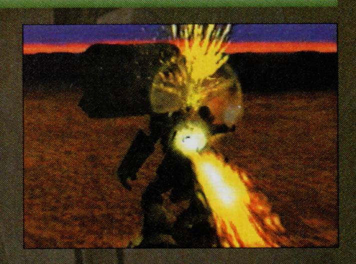




改往右側向上前進的紅隊及藍隊，其實可避開路上遇到的敵人，一口氣到達預定的等候點，當兩隊都到達時，便發動「作戰CODE」一氣攻入去鐳射大砲的位置。即使真的途中遇上戰鬥，也要作出「邊打邊走」的戰法，即使以預先以頭部瞄準敵人，一邊進行橫移動，按著R1接近敵人，LOCK ON的同時便會攻擊，可以大幅縮短戰鬥的時間。

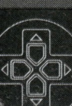
要點！3 擊毀指揮車！還有鐳射大砲





基本上目標只有指揮車，不過既然有援軍，一併擊倒也無妨。依地圖的路線，等兩隊都到達「A」點時發動「作戰CODE」，藍隊繞到指揮車後面或側面攻擊，而紅隊則對付鐳射大砲。當指揮車被擊毀的時候，聯邦軍便會戰敗落荒而逃。那時候可追擊逃走中的鐳射大砲，沒錯此時可三台一氣擊倒，但若在指揮車被擊毀前打倒鐳射大砲，評價也會相應增加。

推薦出戰的人員及裝備	新加入的人員及裝備	敵兵器一覽
藍隊：魯．萊亞少尉	李伍長	61式戰車
渣古II F型	渣古I A型	導彈車
120mmMG	105mmMG	鐳射大砲
夜視系統	A裝甲	小型指揮車輛
雷達增幅器 I	馬捷拉攻擊機	
紅隊：麥特軍曹	列基少尉	
渣古I B型	渣古BZ	
散彈槍	夜視系統	
A裝甲	隱藏雷達 I	
BULLET	隱藏熱能 I	
綠隊：李伍長	隱藏音納 I	
渣古I A型	TK DUMMY II	
105mmMG	煙霧手榴彈	
A裝甲	Dopp I	



模擬戰攻略 SIMULATION PROGRAM





遊戲中除了依故事進行的「MISSION」模式外，根據任務完成的多寡，會加入相應的「訓練模式（TRAINING）」（全部6個）。除「訓練模式」外，還有「模擬戰（PROGRAM）」一項，當中會有作為教官的自護軍著名戰士在場，除了觀察隊伍的表現外，有些PROGRAM更會是對手的姿態出現。

PROGRAM 1 -- 出現條件：完成MISSION 1

勝利條件：敵全滅
敗北條件：隊長機全滅



戰場是MISSION 1中出現的機場，不過見不到聯邦軍的蹤影，對手是6台渣古。根據本來的路線，雙方是會在跑道上正面交鋒的，但是這種情況，即使戰勝了傷亡也會很大。加上對手的索敵能力低，基本上利用地形之助作戰是最為理想的做法。

要點！1 利用建築物掩護前進





基於路線設定的關係，那兩隊渣古會在跑道上直線前進。為了避免正面交鋒，有效的方法是跟隨教官馬沙的路線，經由建築物群前進，即使較近的一隊也不會輕易察覺我方的存在。

要點！2 由後方攻擊





之前已提及過從後攻擊可達到「一招了」的效果，但是繞到兩隊渣古後方時，總是發現我方的步伐追上去有難度，究竟有什麼方法可以令他們停下來？答案是：煙霧手榴彈。追到一定程度（約300公尺）時，便拋一個煙霧手榴彈過去兩隊那裡，由於煙霧會令目標失去索敵能力，亦會令他們停下。

基本上這一招在正面使用也很有效，不過要預算繞到對手背後的時間。在煙霧散後，便可一口氣全部擊倒，S RANK就是你的囊中物了。另外往後得到的震撼彈也很有用，大可利用這PROGRAM練習一番。

推薦出戰的人員及裝備	敵兵器一覽
藍隊：魯・萊亞少尉 渣古II F型 120mmMG 煙霧手榴彈	渣古II F型

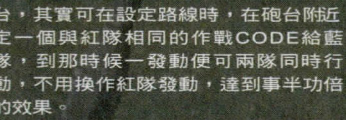
PROGRAM 2 -- 出現條件：完成MISSION 2

勝利條件：6台固定砲台全滅
敗北條件：隊長機全滅



戰場是MISSION 2的加州基地，除了目標的6台砲台外，還有6台巡邏的渣古，要到S RANK就要連這6台渣古也擊倒才可。利用「作戰CODE」製造時差的特徵作戰，除了預設的外，在藍隊往砲台的途中加一個，方便與紅隊連攜也一個好選擇。

要點！3 發動作戰CODE



當6台渣古都被擊倒後，餘下的便是砲台，其實可在設定路線時，在砲台附近定一個與紅隊相同的作戰CODE給藍隊，到那時候一發動便可兩隊同時行動，不用換作紅隊發動，達到事半功倍的效果。

推薦出戰的人員及裝備		敵兵器一覽
藍隊：魯・萊亞少尉 渣古II F型 120mmMG 煙霧手榴彈	紅隊：麥特軍曹 渣古I A型 105mmMG BULLET 震撼彈	固定砲台 渣古I A型 渣古II F型

要點！1 先擊倒渣古



在藍隊渡過第二條橋時，會見到一隊渣古，為免他們走來攻擊，最好是發動了「作戰CODE」後，在橋上等一下。步行前進，與對手保持280左右的距離，當小隊都進入了石縫後，便一口氣衝上去從後攻擊。

要點！2 紅隊等候



在砲台對面，有一個要紅隊待機的點，紅隊到了這裡會停下來等候命令。而藍隊則可繼續攻擊餘下的渣古，其實依路線兩隊渣古是有機會出現於一區域的，若不見的話大可用聲納找出來。



CAFU 之冒險之旅第一章！

TEXT：時雨

GAME PLAYERS GAME DATA
發售商：元氣
售價：6800 日圓
容量：DVD-ROM
記憶：712KB 以上
發售日：2001 年8月30日（發售中）
PS2／RPG

CAFU 是一名夢想成為傳說中拯救過世界的「繭使」之少年，一天他在村莊裡看到一則「魔攻眾」的招聘廣告。心想這是一次難得的機會，CAFU 於是立即起程前往魔攻眾的大本營——奇姆艾魯（ケムエル）神殿，應徵成為他們的一分子。不過就在CAFU 進行魔攻眾執照考試的途中，一件令他一生改變的悲劇發生了……

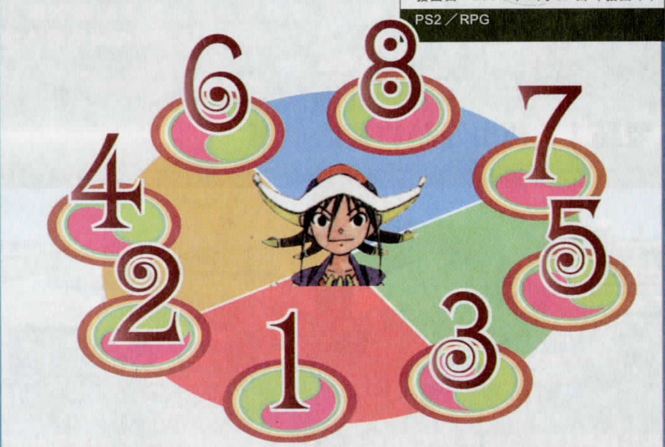
今期作為攻略的第一回，筆者會先為大家詳細介紹《玉繭物語2》的系統和序盤故事之攻略法，讓大家可以掌握遊戲的基本流程。

「魔攻陣」系統指南

「魔攻陣」是《玉繭物語 2》獨有的戰鬥系統，不明白它的話玩者根本就無法進行遊戲，因此請先記著以下有關「魔攻陣」的基礎。

魔攻陣的構成

魔攻陣其實是由八個空格所組成，而這些空格又被分為地、水、風、火四種屬性。在它的中央便是玩者（CAFU）站立的位置，而在周圍的空格內玩者可以配置各種用來戰鬥的怪物「聖魔」。在作戰時，玩者要將魔攻陣旋轉，以決定用哪一個屬性面的聖魔來進行攻擊或防禦。



這便是魔攻陣了。在戰鬥時，面向著敵人的屬性面（共有3格）內的聖魔便會替玩者作出攻擊。而位於兩種屬性之間的空格（即2、3、6、7）由於同時擁有兩種屬性，該格的聖魔可以同時兼顧這兩個屬性面的戰鬥，但這樣一來牠們也發揮不了保護玩者的作用（因為牠們永遠只會站在玩者的兩邊，而不會出現在正前方）



火之面

選擇火之面後，位於1、2、3的聖魔便會用火系技能進行攻擊。火系的技能絕大部份都擁有非常強大的攻擊力，有些更可以攻擊全體敵人，而且火系聖魔沒有特別突出的弱點，因此絕對是戰鬥中的主力。



風之面

風系的攻擊雖然攻擊力低，但卻可以引起各種狀態異常，如中毒、混亂、盲眼等，其作用主要是協助其他屬性的聖魔戰鬥。狀態異常攻擊對地屬性的聖魔特別有效，但對水系的聖魔則毫無作用。風在魔攻陣的位置是3、5、7。



水之面

水之面是位於魔攻陣的6、7、8 位置，水屬性聖魔最擅長是回復系技能，回復HP或MP的工作就交給牠們吧。不過水屬性聖魔的防禦力十分有限，所以千萬不要讓牠們和敵人硬碰。



地之面

魔攻陣中的2、4、6便是地之面。地屬性的聖魔防禦力很高，而且擅於提高同伴的防守力，攻擊力也不俗，在頭目戰時可以發揮極大的效用。不過地屬性的聖魔很容易被風系的狀態異常攻擊打中，玩者記得小心了。



聖魔之技能

聖魔在出生的時候，至少一定會擁有和自己屬性相同的技能或魔法。如果經過配種（詳細後述）的過程，牠還可能擁有多過一種技能或魔法！

而除了上述戰鬥用的技能外，聖魔還可能擁有其他特殊ABILITY，如「HP BONUS」、「耐毒」等，這些ABILITY 每隻聖魔最多可以學會四種，學習方法主要是透過配種。另外有些聖魔在出生的時候便已擁有這些 ABILITY（但機會率甚低）。



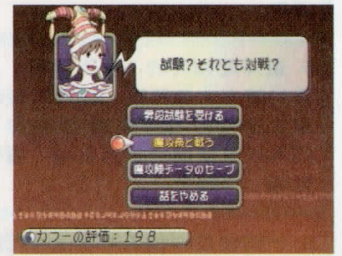
在聖魔STATUS 畫面中，上面四項是技和魔法，下面四行則是特殊ABILITY

魔攻陣戰鬥說明

說了這麼久，實際上魔攻陣的戰鬥到底是如何進行的？

在地圖上玩者一旦碰到敵人，便會自動進入戰鬥。留意如果玩者可以從後方攻擊敵人，進入戰鬥時便可以先制攻擊。相反如果敵人從後方偷襲，玩者也會被敵人先制攻擊！

戰鬥開始後，玩者必須要做的事只有一樣，就是選擇用魔攻陣的哪一個面來進行攻擊。之後位於該面的聖魔們便會自動使出該屬性的攻擊。當敵我雙方的攻擊結束後，玩者便可以再選擇想使用的攻擊面，繼續下一回合的戰鬥。



想練習魔攻陣的戰鬥，最好是到鬥技場去和其他魔攻陣對戰

STEP 1
選擇攻擊面

玩者首先要在四個屬性面中選擇一個。因應戰況所需去下決定吧！例如想攻擊的話便用火之面，要回復的話便用水之面，如此類推。



選擇時是沒有時間限制的，大可以慢慢考慮

STEP 2
開始戰鬥

戰鬥是由電腦自動進行的，聖魔們會使用與攻擊面相同屬性之技能去攻擊。一旦聖屬沒有那種屬性的技能，便只會呆站在原來位置，小心！



估計敵人會用哪一面進行攻擊也是戰術之一

STEP 3
分出了勝負沒有？

當其中一方的聖魔全滅，又或者是LEADER被擊倒時戰鬥便會結束。如未能分出勝負的話戰鬥便會返回STEP 1 繼續下去。



在戰鬥後玩者可以取得經驗值，有份行動的聖魔所得的會比沒有行動的為多

聖魔之取得方法

在這遊戲之中，取得聖魔的方法主要有兩種：

1. 由聖魔之蛋孵化

在森林之中，玩者經常都可以找到聖魔的蛋。另外在完成了魔攻眾的委託任務後（詳細後述），有時也可以得到聖魔的蛋作為報酬。將這些蛋拿到神殿的「生命の間」孵化（選擇「タマゴをふ化」）後，便可以獲得全新的聖魔了。



新孵化出來的聖魔，一定是以幼生的形態出現

2. 配種

在生命の間中，玩者還可以將自己訓練出來的聖魔和「種子聖魔」（タネ聖魔）進行配種（日文名為「配合」），配種完成後玩者便能得到新的聖魔蛋，孵化出新的聖魔。

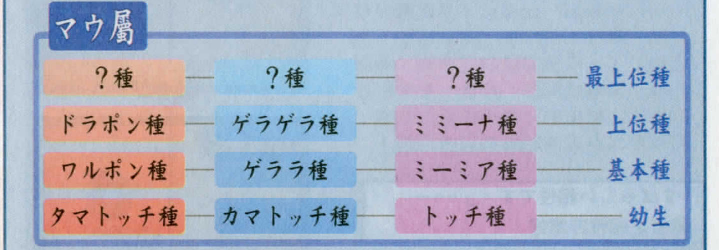


配種得出來的聖魔，可以繼承原有聖魔之能力值

聖魔的「屬」和「種」是甚麼？

在遊戲中，玩者常會在其他魔攻眾的口中聽到「XX屬」的聖魔如何如何強勁，「XX種」的聖魔又如何如何好用……到底這些「屬」和「種」是指甚麼？

原來在《玉繭物語2》裡的所有聖魔，全都已被魔攻眾們以「屬」來大概地分類。在一個「屬」之中，又會被細分成三個「種」，而每個「種」又會再細分為「基本種」、「上位種」和「最上位種」四個級別。利用不斷配種，聖魔便可以作出進化來提昇自己的級別。另外，剛剛出生的聖魔一定會以「幼生」的形態出現。



マウ屬

?種	?種	?種	最上位種
ドラボン種	ゲラゲラ種	ミミーナ種	上位種
ワルボン種	ゲララ種	ミーミア種	基本種
タマトッチ種	カマトッチ種	トッチ種	幼生



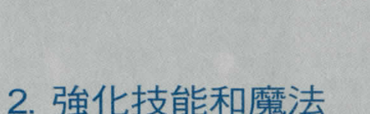
要明白「屬」和「種」的關係，可以前往「生命之間」查看聖魔圖鑑

聖魔之配種（配合）

玩者的聖魔只要透過與「種子聖魔」配種這步驟，便可以產生出更為強力的下一代。配種的效用包括：

1. 加快昇級的速度

當聖魔的LEVEL 超過了15之後，每次昇級都需要大量的經驗值，這樣牠們的成長率自然會被施慢（在到達LEVEL 20後更不會再昇級！）。不過在配種之後，聖魔的LEVEL會由1開始計起，但其原有能力值卻基本上會保留！利用這特性，玩者可以迅速將聖魔的能力推向下一個極限，之後再進行第二次配種……如此一來，玩者的聖魔便可以一直維持很高的成長率了。





在高LEVEL時，要升一個LEVEL所需的經驗值非常驚人



同一隻聖魔，在配種後LEVEL 變成1，升LEVEL所需的經驗值也減少了

2. 強化技能和魔法

在配種之後，玩者的聖魔會學懂「種子聖魔」所擁有的技能或魔法。只要使用得宜，聖魔便可以學會更強的招式，又或者是學會本身屬性以外之招式，令戰術更加多元化。不過留意聖魔不可能同時擁有兩招相同屬性的招式，例如當一隻火屬性的聖魔和另一隻火屬性的「種子聖魔」配種後，牠的下一代便只會擁有「種子聖魔」的火屬性招式，原有的會消失！所以在配種時，請先確認「種子聖魔」的技能是對自己有用才好。



選擇種子聖魔時，最應重視的是牠所擁有的技能

3. 進化

聖魔每次配種，牠都可以獲得一定數量的「進化POINT」(份量視「種子聖魔」之LEVEL而定），當這進化POINT累積至一定程度，該聖魔便可以進化至比「基本種」更高級的「上位種」了。不過留意在配種時，聖魔和種子聖魔之間的「相性」是會影響到進化之幅度的。而相性是否合適，可以從生命之間的巫女口中得知：

「すばらしい相性です。」——
兩者之相性非常好

「いい相性のようです。」——
相性比正常時好

「強い聖魔が生れるといいね」——
相性普通

另外，如果用兩隻相性不同的聖魔配種，進化力會比正常時為低。







在進化後聖魔的外貌會大幅改變

配種的步驟

1. 前往神殿的「生命の間」，選擇「聖魔の配合」



2. 決定用哪一隻聖魔進行配種。聖魔的LEVEL 要至少達15級才可以配種

3. 這時畫面會出現該聖魔的能力值，玩者肯定了要配種的話便按「配合する」



4. 決定要強化聖魔哪一種屬性的技能。留意和聖魔本身屬性相反的屬性是無法進行強化的。另外，當強化了某種屬性後，與該屬性相反的技能在配種後會自動消失



5. 選擇配種用的「種子聖魔」。正如筆者之前所說，這時玩者最應注意的是「種子聖魔」的技能，因為原來聖魔的技能會被「種子聖魔」的取代



6. 一切決定好後便可以正式配種了。配種後原來的聖魔會消失，一隻擁有原來聖魔能力值和「種子聖魔」技能的新聖魔之蛋便會出現！

種子聖魔取得法

在森林裡面玩者經常可以找到一些外表是魔攻眾，但當在談話後便會露出原形的KARMA（カルマ）。玩者只要擊敗牠們，便可以將之淨化，並令其成為你的種子聖魔！將牠們送到「生命之間」時，玩者可以獲得獎金和提昇自己的評價。



聖魔改變形態之時機

聖魔在LEVEL 提昇至一定程度後，便會改變本身的形態。出生後不久的幼生昇LEVEL後會成為基本種。而在配種後產生的上位種，也要先變身成基本種，然後才能再成為上位種。不過注意只有在戰鬥中聖魔才能改變形態，留在「生命の間」內昇LEVEL的聖魔是不會自動改變形態的。



神殿其他重要設施介紹

鬥技場

鬥技場的主要用途，是提供魔攻眾們一個可以進行「昇段考試」和對戰之場地。另外，玩者也可以在這裡製作用來和朋友對戰用的「時空之鬥技場SAVE DATA」。



昇段考試

由於CAFU最初只是一名魔攻眾的新丁，身上的魔攻陣因此只能設置最多兩隻聖魔，CAFU本身的防禦力也只得1點。如果想取得性能更好的魔攻陣和增強防禦力，玩者便要先通過這個「昇段考試」。不過注意在報考「昇段考試」時，大家必須先有足夠的「評價」，否則鬥技場將不會受理。「昇段考試」是由連續三場戰鬥所組成，因此玩者要有長期戰之準備，保存實力直至最後一刻，是考試合格的秘訣。



魔攻眾自由對戰

在鬥技場選擇「魔攻眾と戰う」，玩者便可以和其他魔攻眾成員進行戰鬥了。魔攻眾的實力被分為許多個等級，而每個等級容許玩者出戰之聖魔數量都不同。如果玩者的魔攻陣上有太多聖魔，鬥技場的管理人便會要求玩者在戰鬥前將多了出來的聖魔暫時收起。而在這裡的戰鬥中勝出，可以得到獎金和提昇自己的評價，有空時大家不妨積極挑戰！



大堂（ラウンジ）

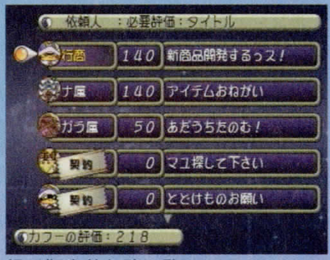
在大堂裡，玩者可以向其他魔攻眾收集有用的情報和忠告，尤其是在遊戲初期，這些助言可令玩者更快掌握遊戲的流程。另外，位於這裡的「揭示板」，也是可讓玩者賺錢和提高評價的好地方。



揭示板使用法

在揭示板處，玩者可接受其他魔攻眾成員委託，去完成各種不同的任務，如能成功完成委託之內容，玩者便能獲得合約上列明的報酬，和同時提昇自己的評價！

玩者如想找新的委託人，可以在大堂的揭示板前按A掣，這時揭示板上的所有任務都會被列出來。再在自己有興趣的任務上按A掣，任務的詳細內容便會列出來，看清楚對方的要求（絕大部份都是要玩者去找尋特定的道具）後，覺得OK後便可以簽定合約了。之後在揭示板的旁邊委託人便會出現，等待玩者回來報告。如果玩者想取消合約，只要在揭示板上選擇「キャンセルする」即可（不過這會降低玩者的評價）。



揭示版上的任務一覽



契約書的詳細內容，對方到底需要些甚麼服務都寫在上面



完成任務後，和揭示版旁的委託人說話即可取得報酬

奇奇拿古（キキナク）商會

奇奇拿古商會的主要用途當然是買賣道具了，例如回復用的藥草、聖魔的蛋、戰鬥輔助用道具等，都可以在這裡買到。而玩者在旅途拾到的寶石、多餘的道具等，則可以在這裡賣掉賺錢。



另外，奇奇拿古商會也提供了道具存放的服務。由於CAFU身上可攜帶的道具數有限（購買道具ポーチ可以增加此上限），多餘的寶物如不想賣掉，便可以暫時放在這裡。



將途中拾到的道具賣掉是重要的收入來源



本遊戲中道具是無限供應的，但玩者口袋數

遊戲序盤攻略始動！

遊戲開始後的劇情，主要是為了教導玩者有關這遊戲的基本概念和世界觀，難易度可說是等於零。玩者應先習慣遊戲的操作，並學習在森林中探險的方法。

到達神殿

CAFU為了成為「繭使」，離開了自己的故鄉來到了奇姆艾魯（ケムエル）神殿。從這裡的魔攻眾處得知要成為他們的一分子，他必須先前往「玉座之間」，接受「魔攻眾執照考試」。



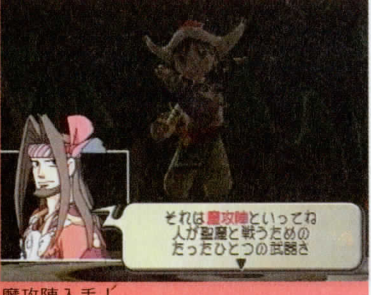
在大堂和其他魔攻眾說話，他們會告訴應該先前往「玉座之間」

在「玉座之間」處，CAFU遇到了一個手拿著樂器的叔叔，原來他便是傳說中的「繭使」LEVANT！從他的口中，CAFU知道了傳說中將「毀滅之獸」——聖魔封印的拿基（ナギ）族人已經全部離開了這個世界，只餘下他一人留守在這個神殿，看守森林的封印。雖然他是遠古時代的人，但也能夠活到現在，是因為在他的身上附有龍神奇姆艾魯的靈魂，所以絕對不會死。




保護封印是LEVANT永遠之使命

CAFU問LEVANT：「為甚麼要召集這麼多人成為「繭使」呢？」，原來被封印在異次元森林中的聖魔逐漸適應了該處的環境，並產生出許多麻煩的突變體，LEVANT叫這些突變體為「KARMA」。KARMA的數量極多，單靠LEVANE一個人的力量並不足以壓制著他們。所以他召集了其他有志之士，組織了名為「魔攻眾」的隊伍，為保護森林的封印而努力。



魔攻陣入手！

CAFU在正式開始考試之前，會從LEVANT處取得一個名為「魔攻陣」的道具，利用它，人類即使不懂得使用遠古的聖魔術，也可以自由地控制聖魔去作戰。之後CAFU利用玉座之間左邊門前的傳送板，到達了考試進行的地點——試練之森。

魔攻眾執照考試

在異次元森林中行動，最重要是要了解巨大植物「雄蔓」（オニカズラ）和「雌蔓」（ヒメカズラ）之間的關係。在森林之中，玩者到處都可以見到一些可以進入的巨型植物，這些便是「雄蔓」了。雄蔓是玩者在森林中探索的重點，有時在裡面可以找到道具和寶石，有時它們會成為了聖魔或KARMA的巢穴，戰鬥因此難以避免。不過最重要的，是某些雄蔓會產生「鍵胞子」，這些鍵胞子顧名思義是打開前往下一層的鎖匙，CAFU只要吃下這胞子，便可以令「雌蔓」打開，而雌蔓，便是前往森林下一層的出口。雌蔓的顏色帶有藍色，玩者一眼便可以分辨出來。


這便是「雄蔓」，在森林中所有事件都會在裡面發生



取得了「鍵胞子」後，玩者便可以向下一層進發

具體點說，整個異次元之森的構成過程，首先是雄蔓產生出鍵胞子，然後雌蔓在接收到鍵胞子後，便會在異次元空間中繁殖出「孩子」，亦即是森林的下一層。而蔓的根，會成為連接層和層之間的通道。


這便是「雌蔓」，為該層的出口

CAFU來到了試練之森第一層後，首先要前往東面的雄蔓，取得裡面的聖魔蛋和鍵胞子，再進入西面的雌蔓中到達下一層。這時LEVANT會叫CAFU回去神殿（按△掣打開MENU，再選擇「神殿へ歸る」），並吩咐CAFU將拾到的聖魔蛋孵化成為聖魔，這隻蛋必定會孵出火屬性的聖魔



森林的全體圖，在層與層之間移動時便會顯示出來

「タマトッチ」。取得了自己的聖魔後，接著CAFU要前往鬥技場接受戰鬥訓練，在這裡熟習戰鬥的方法吧。戰鬥完後，CAFU可以取得多一隻聖魔，這時筆者建議大家選擇水屬性的聖魔，因為牠們的回復魔法直到遊戲終盤都非常有用。



在生命之間的巫女RA，會詳細為玩者解釋如何照顧自己的聖魔

完成了鬥技場的訓練後，CAFU便要回到玉座之間，準備接受實戰訓練了。整個訓練之森共有三層，玩者只要依照前述的方法：「在各個雄蔓中探索」→「取得鍵胞子」→「打開雌蔓的門進入下一層」不斷前進即可。途中的聖魔應不會是玩者的對手。到了第三層，CAFU會在其中一個雄蔓之中找到一名魔攻眾的教官，將他擊倒後，CAFU便可以取得鍵胞子，而他的評價也會增加10點。



玩者得到首隻聖魔了！



鬥技場的巫女MU是RA的孖生姊妹，她會說明魔攻陣戰鬥之基本知識



在森林各處都有魔攻眾教官的蹤影

CAFU人生最大之悲劇

在第三層的雌蔓前面，CAFU見到一塊發光和會飛的物體。當CAFU將這東西捉住的時候，它突然發出一道刺眼的強光，而CAFU也暈倒了！在強光中，CAFU竟然發現了另一個自己！這個邪惡的分身聲稱要將CAFU的身體搶掉，戰鬥隨即開始！不過在敵人強大的力量下，CAFU完全不是對手……



這個是……自己的分身？

當CAFU醒來的時候，他發現身邊出現了一隻奇怪的妖精，她的名字是NICO，是由睡夢世界而來的妖精。原來剛才發光的物體便是她的繭。在傳說中，所有接觸過妖精之繭，令她們從神聖的睡眠中醒來的人，都會受到妖精的咀咒，令內心中的黑暗面具體化。CAFU起初不相信NICO的說話，以為這一切都只不過是夢境，但當他見到自己的屁股處生了一條長長的尾巴時，他終於知道這是無可改變的事實……



這豈有此理的妖精NICO便是一切事件的開端……



這尾巴到底是在何時……

森之寶珠

CAFU回到奇姆艾魯神殿後，立即向LEVANT報告剛才發生的一切。LEVANT說CAFU應該是被邪惡的KARMA附身了，而能夠將這KARMA抽出來的方法只有一個，那便是「闇之召喚」。要實行闇之召喚，CAFU首先要集齊地、水、風、火四枚「森之寶珠」，令時空之門出現，在這時LEVANT再彈奏手中的「闇之弦」，便有可能將CAFU身上的KARMA抽出來！不過問題是在傳說中，只有通過了森林所有試練的人才能取得「森之寶珠」，CAFU要走的路還很遙遠啊！



LEVANT是世上唯一可以彈奏「闇之弦」的人

別忘了去挑戰「昇段考試」！

還記得在鬥技場中的「昇段考試」嗎？由於在試練之中玩者已獲得了10點評價，現在已夠資格前去考初段的「昇段考試」了。盡快增加魔攻陣的最大聖魔數，是加強自己戰鬥力的最直接方法。如果玩者的LEVEL不足，可以先在森林中練功。

「四屬性之森」徹底攻略

CAFU 的冒險終於正式開始了！玩者現在有四個不同屬性的森林可以選擇，攻略的先後次序其實是沒有限制的，但筆者建議大家由最容易的「風」開始。在攻略時，大家留意每層除了「鍵胞子」的取得地點之外，所有道具的出現地點和EVENT 發生的場所都是RANDOM 決定的，當玩者離開了該層後，在下次進入時這些位置又會被重新排列過，而以前曾經取過的道具也會重新出現（道具的種類某程度上也是RANDOM的）。所以筆者最多只能告訴大家每層會有甚麼EVENT發生，實際上玩者仍須自己把它們找出來。

風ざかい

小心狀態異常攻擊！

風屬性聖魔的攻擊大部份都能令對手進入異常狀態，因此玩者在作戰時總會覺得礙手礙腳。不過整體來說這關的難易度不高，是用作初心者入門的最佳地方。

風ざかい1



會發生之事件：
- 道具
- 對話（魔攻眾）
- 對話（JILL）和NICO 獨白
- 戰鬥（聖魔）

在這層其中一個雄蔓之中，玩者可以找到考古學者JILL。原來他正計劃研究這個森林內的風之寶珠。當JILL 見到CAFU 的屁股長了尾巴時，他覺得非常驚訝，並請求CAFU 讓他深入研究這尾巴。CAFU 對此當然是一口拒絕，還告訴JILL 他也正在為了令這尾巴消失而找尋風之寶珠。JILL聽了這番話後覺得這樣做太浪費了，於是決定要和CAFU鬥快取得寶珠，令CAFU 無法變回原狀！

風ざかい2



會發生之事件：
- 道具
- 戰鬥（KARMA）
- 戰鬥（教官）
- 道具倉庫

在這層玩者會發現第一隻KARMA，牠的實力不高，玩者應可輕易取勝。擊敗牠後，玩者便可以取得種子聖魔和進行配種了！

風ざかい3



會發生之事件：
- 道具
- 道具合成植物
- 戰鬥（KARMA）
- 對話（JILL）

道具合成植物是風之森的特產，玩者可以將兩件道具放進這植物中，之後它便會將它們合成，變成另一件完全不同的道具。有多餘道具的時候不妨試試。

風ざかい4



會發生之事件：
- 戰鬥（KARMA）
- 聖魔HP 回復
- BOSS 戰

在這層的KARMA 實力比之前的多出許多，玩者的LEVEL 要夠高才好前去挑戰。戰勝後利用這層一棵有回復HP 能力的植物回復體力後，再前去挑戰BOSS 吧。BOSS 的戰術主要是令玩者防禦力下降後，再用強力的雷電魔法攻擊。只要將受了傷的聖魔退回後排回復HP，然後用車輪戰的方式應戰，相信要戰勝牠不會太難。

水たずね

在敵方回復HP 前便將之消滅！

水屬性的聖魔有許多都懂回復HP，不過由於攻擊力和防禦力都很低，只要用強力的火屬性聖獸進行攻擊，牠們隨時連回復的時間也沒有！

水たずね1



會發生之事件：
- 道具
- 陷阱事件和NICO 獨白
- 戰鬥（聖魔）

在水之森第一層的其中一個雄蔓之中，CAFU 會被一個催眠氣體陷阱弄暈，在迷糊之中，一名外貌怪異的女孩子把CUFU 救了，到底她是什麼人？

水たずね2



會發生之事件：
- 道具
- 戰鬥（KARMA）
- 對話（魔攻眾）
- 道具倉庫

第一隻水屬性的KARMA會在這裡出現，不要忘記淨化牠了。而之前設置催眠氣體陷阱的魔攻眾也在這裡，據他所說在這森林之中經常有一名藍色的女性出現，傳聞她就是奇姆艾魯龍神的化身！CAFU心想難度剛才遇到的女孩就是……

水たずね3



會發生之事件：
- 聖魔HP 回復
- 戰鬥（KARMA）
- 對話（CURE）

在這層CAFU 終於見到了剛才的女孩子了。她的名字是CURE，雖然外貌比較可怕，但看來絕對不是壞人。她為了離開這個森林，正在森林裡找尋一件「會發光的東西」，NICO說那可能就是「水之寶珠」！如果寶珠只得一枚，兩人的願望便不能同時達成，那應如何是好？另外，和CURE 談話三次，可以得到道具「ヒメヨモギ生藥」。

水たずね4



會發生之事件：
- 聖魔HP 回復
- 戰鬥（KARMA）
- 戰鬥（教官）
- BOSS 戰

這層的水屬性BOSS，在HP 減少後會用回復魔法，玩者可能要和牠纏鬥一段很長的時間。不過幸好其攻擊力不高，在我方也有懂回復魔法的聖魔輔助下，應該不會有任何傷亡，用攻擊力高的火屬性聖屬去將之消滅吧。

地ざさら

面對防禦力高的敵人時要有耐性

地屬性聖魔的防禦力大都偏高，即使玩者聖魔的LEVEL已經提昇了不少（應該已經配種過至少一次吧！），想一擊消滅牠們是不太可能的，大家要有長期戰的準備。

地ざさら1



會發生之事件：
- ■ 道具
- ■ 對話（魔攻眾）
- ■ 戰鬥（聖魔）
- ■ 對話（SWEET KNIGHTS）

CAFU在這層會遇到四人偶像魔攻眾組合「SWEET KNIGHTS」的其中三名成員——COCONA、CINNAMON和CHOCOLATE，原來她們三人正在找尋年紀最輕的隊員VANILLA。充滿正義感的CAFU，一口便答應了會幫她們找VANILLA回來。

地ざさら2



會發生之事件：
- ■ 道具
- ■ 戰鬥（KARMA）
- ■ 聖魔HP回復
- ■ 對話（CHOCOLATE）

第一隻地屬性的KARMA會在這層出現，請勉必取得啊。淨化了這KARMA後，玩者可以利用這層的回復植物恢復體力。

地ざさら3



會發生之事件：
- ■ 戰鬥（KARMA）
- ■ 道具
- ■ 對話（VANILLA）

CAFU終於在這層找回了VANILLA，不過這小女孩的說話方式真的有點問題……（懂日文的朋友必定會爆笑……）在這裡玩者也可以找到另一隻KARMA。

地ざさら4



會發生之事件：
- ■ 對話（魔攻眾）
- ■ 商店
- ■ 道具
- ■ BOSS戰

在這層的魔攻眾說話，CAFU會得到CINNAMON的FIGURE一個，如能集齊一套的話……與地屬性的BOSS之間的戰鬥比想像中容易，因為敵方的攻擊十分單純，雖然防禦力高，但只要頻頻回復HP便不會有問題了。

火しのび

火屬性的森林相信是四個森林之中難度最高的，因為敵人的攻擊力非常誇張，而且聖魔們還經常會以兩隻或以上一同出現，防禦力低的聖魔隨時未來得及反擊已會被消滅！

火しのび1



會發生之事件：
- ■ 戰鬥（聖魔）
- ■ 對話（魔攻眾）
- ■ 道具

在火之森的第一層，通常玩者都可以找到火屬性聖魔的蛋。想增強整體攻擊力的話，不妨採用「火屬聖魔雙箭頭戰術」（←筆者自己命名），這招對於那些不受狀態異常攻擊影響的BOSS特別有效。

火しのび2



會發生之事件：
- ■ 對話（魔攻眾）
- ■ 道具
- ■ 對話（NAM）和NICO獨白

CAFU在這層會遇到一名老爺爺，他的名字是WU，也是魔攻眾的成員之一。就在CAFU和他談話之際，一位名叫NAM的少年突然出現，並說要向WU挑戰。WU於是將火之寶珠的事告訴NAM，說如果想向他挑戰，NAM至少要有能夠取得寶珠的實力他才會接受。聽罷NAM便立即像一支箭般跑了出去找火之寶珠了。唉～～又有人要和CAFU爭奪寶珠了嗎？真煩…

火しのび3

會發生之事件：
- ■ 道具
- ■ 倉庫
- ■ 對話（NAM）
- ■ 戰鬥（教官）

在這層CAFU會再次遇到NAM。CAFU本來想友善地和他交個朋友，但NAM似乎並無此意。另外在森林中出現的流動倉庫是非常有用的設施，當然在這裡放下的道具，在神殿中也可以取回。

火しのび4



會發生之事件：
- ■ 對話（WU）
- ■ 道具
- ■ 甚麼也沒有
- ■ 戰鬥（KARMA）
- ■ BOSS戰

在這層出現的KARMA懂得使用即死攻擊，而且又沒有可回復HP的地點。如果想一次過攻略這層，玩者必須預先準備大量回復道具。這個火屬性BOSS的攻擊力是四個BOSS中之冠，不利用水屬性聖魔的回復魔法或回復道具應戰的話，便一定會陷入苦戰。必要時，可以用地屬性的防禦魔法輔助。



上回題要：再次擊退了NELO ANGELLO，DANTE離開了「水上走廊」，繼續其滅魔復仇之旅。

Mission 12 幽靈船

目的：走到甲板前往船長室

Let's Rock Babu



由這版開始出現水中活動，所以先解釋一下水中的操作法，Dante只能向前游，按×鈕便可，十字鈕及左Stick是轉方向，而上下方向是調轉的，加上△鈕可加快轉向的時間。另外不能進入「魔動狀態（魔人模式）」，在未得到水中專用武器「針槍（Needle Gun）」之前更不能攻擊，針槍使用方法與平常Normal難度時用槍一樣，不過開槍期間不能轉向。



經過了一條佈滿木偶的通道後，出現於Dante眼前的，是一艘巨大的破舊木船，仍浸在水中，先了解一下附近的地形，找到一支釋放紅玉的



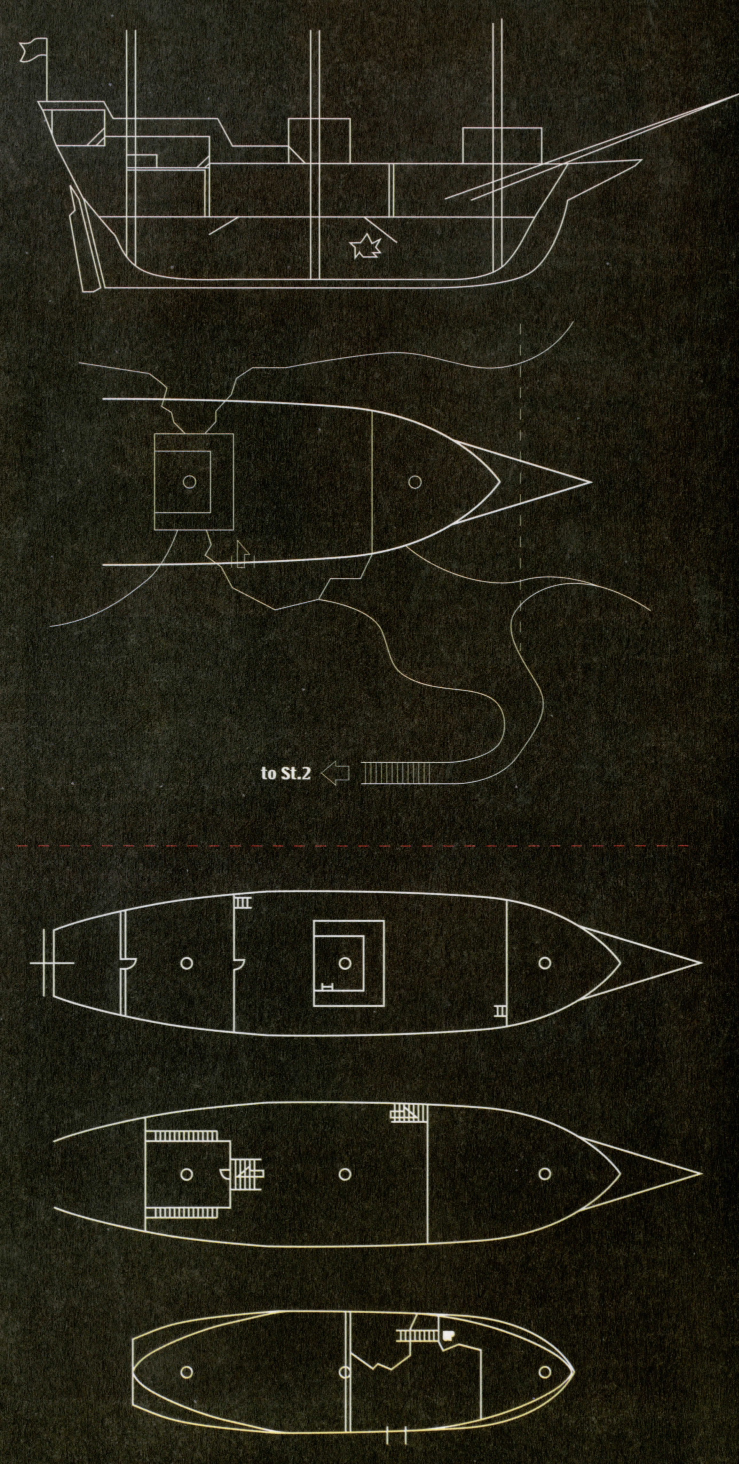
石柱。取了紅玉後，便往水池去，發現船身有一個大破洞，他便由這大破洞進船。一進船內，發現一頭Blade，手上又沒有武器對付，唯有向水面游去。上到水由樓梯上，見到兩隻Blade，於是以Ifrit一口氣打倒牠們，往深處的樓梯走，會見到有東西閃閃發光，找到了一支針槍，還有那裡藏有一粒惡魔星。

若不理會水中的Blade及紅玉，大可經樓梯上去甲板。到了甲板，每支桅桿上都有紅玉，花點時間去收集吧。之後到船尾的船長室門口，由兩柄有魔力的劍封住，寫著：「我是前往冥界狹路的亡者之船，打倒守船者，那時候會授予St. Elmo的火。」此時從船長室飄出了一頭鐮刀死神，與之前遇上的差不多，所以不難對付。鐮刀死神被打敗後，幽靈船的燈臺燃起了藍色的火光，而船本身也開始前進。



幽靈船駛到外面時，突然一陣叫聲傳來，是Griffon，這傢伙繼承了Phantom對Dante窮追不捨。牠一拍兩翼，船上的藍火全部熄了，那兩劍再次封住了船長室。唯有擊倒牠才算。Griffon沒有了放下大量光球，改而放出一個分身，它不只令Dante的攻擊全數向它使出，還會直接撞擊Dante令他受傷。要攻擊Griffon就只有待牠飛近，或是站在甲板上才可。當牠踏上甲板時，會不斷放出雷擊，帶電光球及電波，若是站於船倉附近會較難避，還是走向空曠的地方，或是直接走近Griffon，發動Ifrit的魔動狀態開槍，一口氣擊倒牠。Griffon再次無功而退，而藍色火光又再亮起，船長室的門又再打開，Dante總算到達了目的地。





He was a demon, the legendary swordsman awoke one day to justice. Alone, he defeated the demon army and imprisoned their emperor Mundus saving the human world from damnation. Now, 2000 years later in a large American metropolis, a man named Dante, a private investigator of the supernatural, is seeking revenge for the death of his mother and brother. However, Dante comes face to face with his destiny, discovering the evil conspiracy goes back thousands of years and that the evil Mundus has arisen a new. The world is waiting, for Dante is no ordinary man and with his father's sword in hand, he must enter the demon realm and avenge mankind.

Mission 13 深淵

Let's Rock Babu

目的：找到出口逃離幽靈船







到了船長室，Dante向右手面前進，在石像手上得到「艾米斯杖（Staff of Hermes）」，此時船身突然搖擺不定，看來維持幽靈船的力量是這支杖。Dante發現船開始入水，原來整艘船失去了力量開始沉沒！船的下沉停止了，Dante唯有尋找方法離開，轉向左邊，看到梯級後有一個開了的排氣口，從這裡游了出去。游出去發覺是發現針槍的船倉，仍有兩隻Blade在此，不過水中要易應付得多，牠們只有射出利爪一招攻擊，只要不斷的發射針槍便不難打倒。若是趕時間的話，可從本來進入船的路離開，否則先到另一個先前已被水淹的船倉，有一顆藍玉碎片。

Mission 14 深邃的闇・高聳的山

Let's Rock Babu

目的：走到地上，向鬥技場進發



逃出幽靈船，Dante上岸後往前走，經過一條木偶的通道，中途的寶箱藏有聖水。經過通道後，到了一個圓形的通道「地下墓室．瀑布的地下」內，內圈會見到一幅骷髏壁畫，另外還見到中央的升降機，不過有閘門擋著。沿路前進，見到外圈的地面有不少洞，而盡頭有一幅針牆，上面有一副骸骨，寫著：「與刻在盾上的紋章有共鳴，封著門扉的盾便會退去。」，Dante從那骸骨手上得到「細小的紋章之盾（Emblem Shield）」。

另外發現骸骨的手是把手，拉動把手後，中央的閘門開了，但同時機關也開動了，外圈的地面會向後轉到之外，也會不時從小洞伸出刺針。邊避開刺針邊跑，到了中央的升降機上去到地面。後面是一條瀑布，前面的山崖有一顆藍玉碎片，要使用Air Hike才可到達，而瀑布底下有聖水。另外跳上升降機頂及對面的瀑布，會有紅玉，到了對面一直跳上瀑布頂，會有一顆黃玉。

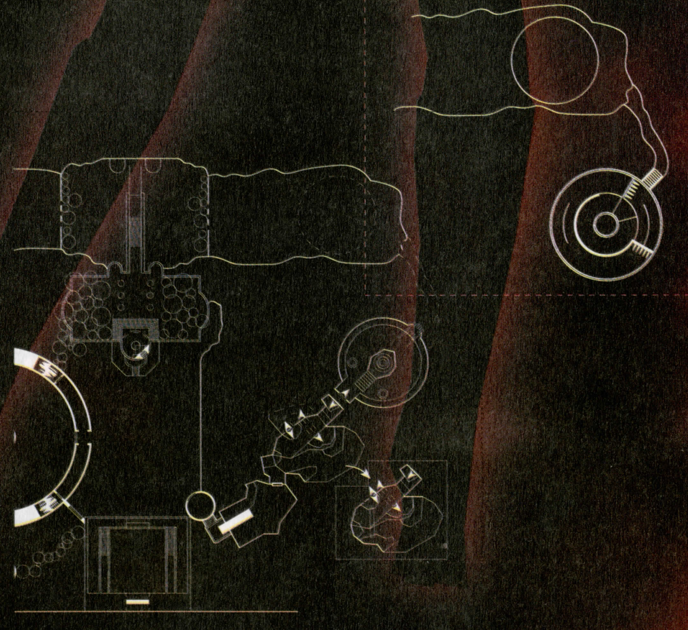


回到下面往另一邊的出口前進，到了一個山崖，這裡出現的敵人是鐮刀死神、Shadow或是Blade其中之一，而Shadow及Blade都是一出兩隻，不易應付。落下的途中會見到山邊有門，經過這門會到達上面的吊橋，橋對面是放出紅玉的石柱，而石柱對面的崖邊，跳下去會見到藍玉碎片。進入底部的出口用200紅玉開門後，來到了「東緩步徑・入口」。



與之前Mission 9尾段的「南緩步徑」，剛好是左右相反的地形，而敵人也是木偶與Fetish。高台上是惡魔星，而地上的枯木及樓梯上的城牆那邊，是有一些紅玉可拾的，而開門要100紅玉的消費。到了裡面收集紅玉後，進入鬥技場的門也打開了，這裡合共約500紅玉，但開門也花了300，差不多是白走的⋯





Mission 15 命運之輪

目的：利用盾及一對的槍，攻陷鬥技場

一踏入鬥技場前廣場，依然是Blade來迎接Dante，這次會遇上體型較大的類型，除了體力較高外分別不大。了結了牠們後，便沿著地上的指示，到了鬥技場門口，但是不得其門而入。此時想起了得到盾之前的那番話，於是往兩邊的門前進，基本上那一邊開始都可，而筆者是選擇了右邊的門，利用紋章之盾解開了封印。進內後，會見到一條樓梯，而前方發出了光芒，一查之下找到了一顆「魔光石」，會令Dante一個身位的範圍保持光亮，還有一隻Fetish。而上面有一個高台，跳上去會找到一些紅玉，沿樓梯下去會見到兩隻Fetish及時空神像，打倒Fetish後察覺牆上有裂縫，一打之下當然塌下了。



隱藏房間中找到綠、黃及紅玉，然後進入門中，是一個兩層圓形的房間。除了地板會動外，窄路的牆壁會伸出刺針，而另一邊牆有兩個圓形徽章，啟動後內房有兩格地板出現作跳板，這裡中途會有一房間，除了紅玉外還有回復魔力的魔法陣，後面的壁畫則寫著：「活祭品會昇華成魔力，成為連接空中迴廊的路」。進入內房，跳到盡頭會見到一個台座，寫著：「把破滅之槍交託始征服者，鬥技場的門，現在便打開了。」Dante得到了「一對的雙槍（Pair of Lances）」。此時兩個踏板回位了，唯有經下路走，打倒兩隻Blade後便離開這裡。回到門口，敵人換上了鐮刀幽靈，比起Blade容易得多…本想直接打開鬥技場的門，但門上寫著：「放出光芒的盾與一對的雙槍，全是連繫戰場的。」，於是往另一邊門查個究竟。



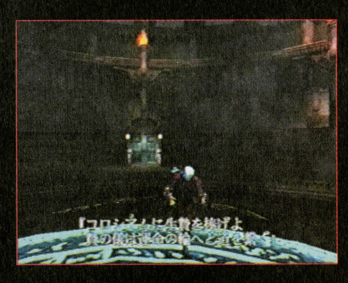
到了另一邊的門，發覺結構剛好相反，而Fetish全都在下層，隱藏房間會找到紅、綠玉，聖水及藍玉碎片。到了圓形房間，沒有徽章，卻有三隻鐮刀幽靈，另外刺針多了內房前一組。由於內房只有一個踏板位，加上下面是毒液，跳的



時候要小心，基本可用Kick Jump，若有Air Hike會容易一些，在盡頭會得到最後一支手槍——「惡夢β（Nightmare 均^」，它每一槍會夠一個字的魔力，會不斷反射至耗完能量，按緊按鈕貯的話會消耗三個字，連射力比散彈槍差一點，另外不是所有敵人有效的。

※注意：不論那邊開始，第一個進入的房間一定是「一對的雙槍」，之後入的是「惡夢β」。

取得了兩樣武器，便可以進入鬥技場，利用「一對的雙槍」打開了鬥技場的門。進入了鬥技場後，發現兩邊的小房間有異樣，進入後見到中央的魔法陣出現光柱，進入後會到達鬥技場上層的通道，有石橋到達中央的石台，兩邊有綠



玉及藍玉碎片，而中央石台隱藏了一顆藍玉碎片。取得了這些後，便到地面中央那發光的魔法陣。（注意：光柱只會在這段時間中出現，別想過版後再來。）到了中央的魔法陣，Dante的頭中響起了聲音：「向鬥技場獻上活祭品吧，獻祭之儀聯繫往命運之輪的道路。」究竟是什麼回事？此時天空風起雲湧，還有紅色的閃電，難道是…？

的確，閃了幾下白光之後，Griffon三度出現眼前！不理什麼獻祭了，先打倒牠再說，基本上與Mission 9時的Griffon差

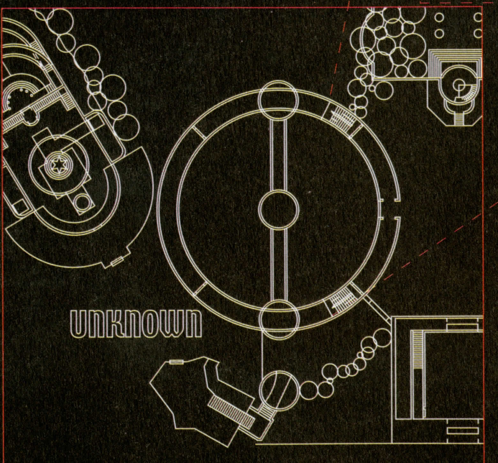


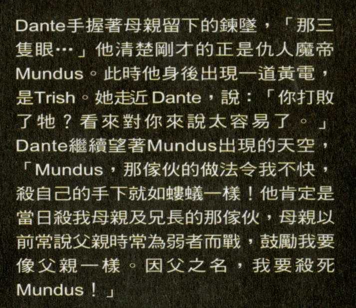
不多，不過與幽靈船時一樣，沒有了投下光球的一招。當牠失去1/4的體力時，會從空中跌下來，壓斷了空中的石橋，牠也失去了左翼不能再飛，此時會多了一招同時放出七條閃電，雖然可以由中間的隙縫避開，但是來勢很快，要避也不易。所以最好是在牠跌下來之後，盡量走近牠身旁或後面開槍，基本上可避開大部分的攻擊，而體力變紅時，會放出大量密集的閃電，避開為妙。

一番激戰後，Griffon倒在魔法陣之上，此時牠想起來再打，忽然魔法陣發出了光芒，一支巨柱降下插住了Griffon，難道就是那聲音所說的活祭？Griffon看來並未氣餒，說：「不愧是繼承了Sparda的力量，不，是更強大才對。不過我不會就此罷手，因為我侍奉著Mundus大人。」「你這樣的傷不能再戰了。」Dante回應。「擁有全能力量的Mundus，主人啊，給予我最後一擊的力量，足以了結他的力量！」



Dante見Griffon如此堅定，不其然的看看周圍，天空發出一團藍色的電光，之後三個紅點出現了。「Mundus主人」Griffon等到牠主人的答覆了。「Griffon，你太令我失望了，你沒有什麼再值得留下來了。」說完那三個紅點發光了一團電光一直擊Griffon，一道又一道的攻擊令Griffon支持不住，身體隨著牠的慘叫聲消失。而那紅光在幾下冷笑後也消失了。

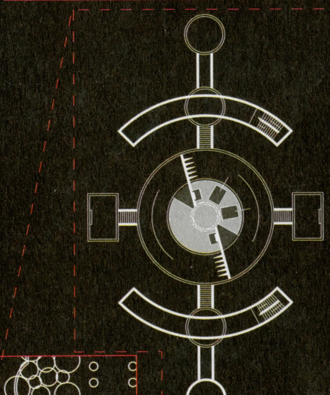




Dante手握著母親留下的鍊墜，「那三隻眼…」他清楚剛才的正是仇人魔帝Mundus。此時他身後出現一道黃電，是Trish。她走近Dante，說：「你打敗了牠？看來對你來說太容易了。」Dante繼續望著Mundus出現的天空，「Mundus，那傢伙的做法令我不快，殺自己的手下就如螻蟻一樣！他肯定是當日殺我母親及兄長的那傢伙，母親以前常說父親時常為弱者而戰，鼓勵我要像父親一樣。因父之名，我要殺死Mundus！」

那巨柱中間出現了升降台，而Trish也一言不發的離開了，Dante經由升降台到了下層，盡頭有一個石像，寫著：「亞巴龍（Avalon）之王，使用命運之輪回到故事開始的地方。」得到了「命運之輪（Wheel of Destiny）」，也完成了這一版。



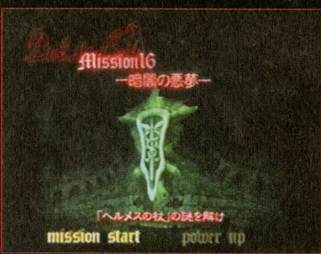


He was a demon, the legendary swordsman awoke one day to justice. Alone, he defeated the demon army and imprisoned their emperor Mundus saving the human world from damnation. Now, 2000 years later in a large American metropolis, a man named Dante, a private investigator of the supernatural, is seeking revenge for the death of his mother and brother. However, Dante comes face to face with his destiny, discovering the evil conspiracy goes back thousands of years and that the evil Mundus has arisen a new. The world is waiting, for Dante is no ordinary man and with his father's sword in hand, he must enter the demon realm and avenge mankind.

Mission 16 暗闇的惡夢

目的：解開「荷米斯之杖」的謎

Let's Rock Baby



雖然得到了「命運之輪」，但是怎樣用還是不清楚，但既然要解開「荷米斯之杖」的謎團，唯有返回古堡，向那碎開的石橋進發。由升降台回到鬥技場，當然別忘了旁邊的藍玉，離開了鬥技場後，沿指示前往入口，上到空中庭園，吊橋還沒有放下來，看見橋頭那凹位，刻著：「命運之輪誘導往開始的地方」，於是把「命運之輪」放上去，只見整個東西升起，前傾90°，然後射出一道光到對面，令吊橋重新降下，的確回到了開始的地方…



到了入口，入夜的古堡沒有照明，只好靠「魔光石」了。那些空鎧甲仍在，打碎它們還是有紅玉的，到了大堂，時空神像前的半空有一顆藍玉碎片，要利用「Air Hike」或「Air Ride」才得到，而藍色門那一邊的盡頭也有一顆。而神像那裡換成了一個徽章，啟動徽章後，奇怪的事發生了，天空雷電大作，跟著一道電光經破窗射落中間的騎士像，那騎士像消失了，化成一隻蝙蝠型的魔物。

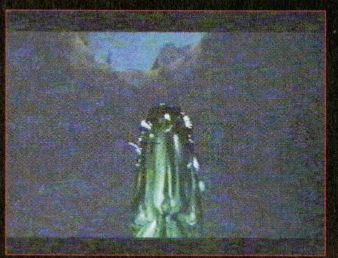
這傢伙叫「Plasma（電漿？等離子？）」，牠變成了人型，露出了紅色的眼（？），發出一條光束！Dante一跳避開，立即追上去。Plasma若是人型的話，會使用和Dante用劍及拳腳時一樣的攻擊，還會發出光束；蝙蝠型態時，會發光束及衝擊波，跳起便可避開。由於是電的關係，用Ifrit及槍對付牠較有效，Alastor及惡夢β的作用不大。三兩下便擺平了，藍色門的封印也解了，於是前往武器倉庫。



到了武器倉庫，再次遇上Plasma，這次與大堂的不同，是會分身成三個，而分身出來的另外兩個是全滿體力的。不過也不用擔心，利用散彈槍的廣範圍攻擊，配合Ifrit的拳腳，即使三隻也比對三隻Shadow要易。若果分身先被擊倒的話，「主體」有機會變成蝙蝠，那時不會分身，打倒蝙蝠便成。到達迴廊會有木偶及Fetish招呼，邊打邊向大聖堂那邊前進，途中還有一些提供紅玉的鎧甲。

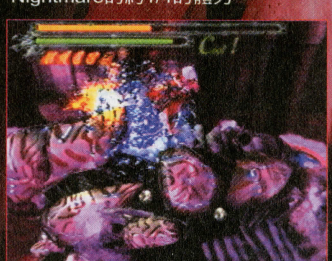


到了大聖堂，發現有一大灘水，還有四個徽章。Dante走近一看，感到當中魔力的波動，頭裡還響起了說話：「打開往魔之門的人啊，借助藍色靈石的力量啊。」雖然不明當中的意思，但是水鏡中映出了一團東西，還跳了出來！是陷阱？



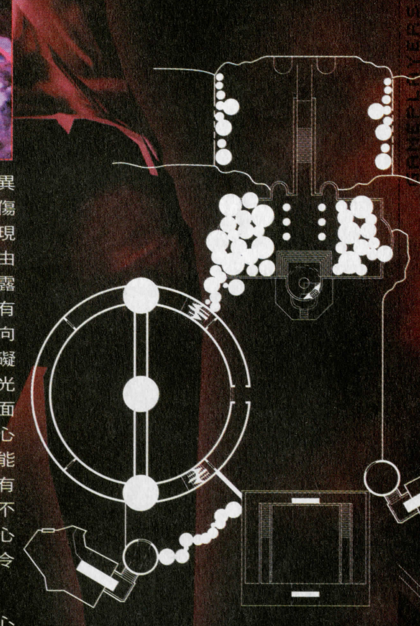
那一團東西便是惡夢β的原型（？）「惡夢（Nightmare）」。平時是一團黏液的樣子，會放出小蟲纏著Dante一段時間，然後化成冰柱，另外會把Dante吸入異空間一次，裡面會遇上骷髏幽靈及那隻死纏爛打的傢伙（笑）：Phantom，然而能力比真正的低得多，只要小心牠的攻擊不難對付，成功離開異空間的話會扣掉Nightmare的約1/4的體力。





由於黏液狀態是無敵的（只有進出異空間才會傷），於是要找出令牠受傷的方法，去啟動徽章吧，那時牠會現出實體（知道筆者稱牠是原型的理由吧。），但是也不能攻擊，只有牠露出核心時才可。現出實體時的攻擊有四種，平常時是放出六個砲台向Dante射短小的光束，主要是妨礙Dante行動；二是頭部發出巨大光束，是攻擊力最大的一招，而頭後面會露出核心。其三是尾部露出核心時，由核心射出的針，有一定導向能力；第四也是尾部核心出現時，會有三次由身體化成的刀刺向Dante，不同的是之前牠會急速轉向。另外核心露出一刻時發出的閃光，是會令Dante受傷的。

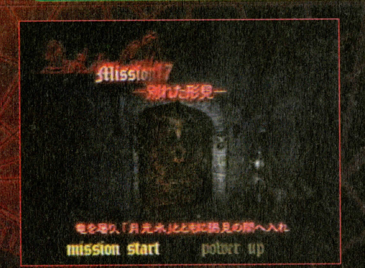
啟動徽章後便走向尾部等核心，核心一出便以魔動狀態攻擊，最好是Alastor，攻擊快，累積的傷害也多。每次啟動徽章約有三次露出核心的機會，好好把握便不難打倒牠。擊倒了Nightmare後，往石橋的門也打開了，於是經由石橋及浮游石跳到對面，向那充滿魔力在發光的荷米斯之杖，使用手上的荷米斯之杖。Dante高舉荷米斯之杖，發生了共鳴，兩邊的鏡浮出影像，分別是「衛兵室（門番室）」及「城主的寢室」，Dante跳進了衛兵室那邊，展開旅程。



Mission 17 分別了的遺物

目的：屠龍，帶著「月見水」以進入謁見之間。

Let's Rock Babu



經由鏡子到達了古堡西面的衛兵室，由於二樓才有紅玉，於是一口氣上到二樓，取了紅玉後再上三樓。在三樓除了人與魔之間的戰鬥記錄外，還有進入魔界的方法，其中之一是「藍色靈石Elixir」，另外再見到魔法陣及兩面鏡，此時左邊的鏡出現了影像，是鬥技場的環境，於是便跳入去。那裡是與武器倉庫下的鬥技場相似的地方，不過是露天的，Dante走近門，發現被怨靈封著，不過真正的危機在背後，是兩隻貌似蜥蜴人的雪白怪物「Frost」。



雖然Frost會使用冷凍波及冰針作遠距離攻擊，近距有跳起落下令周圍冰封及冰柱，還會把自己封在巨冰療傷，但牠的基本行動與Blade相像。加上Ifrit的力量正是對付牠的最佳武器，只要換出Ifrit不斷纏著牠攻擊，要收拾牠有時比對付Blade更易。解開怨靈後進入西面的迴廊，與東面迴廊有點像，敵人也是木偶與Fetish。中途有路口前往「謁見之間」，但是門鎖上了，寫著：「現出把月光封起來的珠吧。」，看來需要某些道具打開，於是到迴廊盡頭，進入書廊。



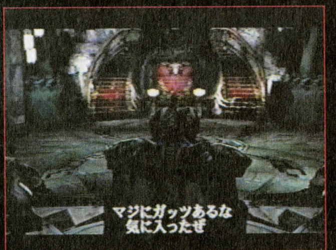
進入書廊，左邊有一塊石碑，寫著：「阻擋去路的冥界之龍，以劍現出勇氣的証據吧，龍會被自己的火炎消滅啊。月的水滴經過鏡會化成珠，只有知道天上之道者，會得到珠玉的光。」而書廊深處正有一頭恐龍骨噴出火球，Dante走近時發覺到有力場阻隔，要想辦法對付它，依石碑的說法，「劍現出勇氣的証據，龍會被自己的火炎消滅。」，於是換上Alastor，站在石碑對著的圓形石台上，以劍將火球打回去！以那位置來說，在火球射出的一刻揮劍便可（當然，要有型的話可用High Time像打壘球一般，不過時間要早些）把火球打回去，那恐龍骨吃了三記火球便散落了。



恐龍骨散落，那圓石台也打開了，露出一面鏡，Dante在另一邊的把手調查，然後轉動左Stick把鏡轉到另一面，便會把光線投射到深處的高台上，但是怎樣上去？依石碑後半的話：「只有知道天上之道者，會得到珠玉的光。」，當走到恐龍骨的台座時，閃電中看到藍色透明的浮石，難道就是這個？跟著由入口那邊跳到上層，然後走過來，往右方的露台走會找到一顆藍玉碎片，經過那些藍色浮石跳到那高台，得到了「月見水（Quicksilver）」。（其實在恐龍骨台座利用Air Hike便可到達…）

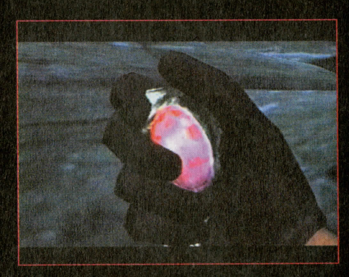


得到了「月見水」，便回到謁見之間的門，利用「月見水」打開，進入後，原來有人正等著Dante，那當然是筆者稱之為「死纏爛打三人組」的最後一個：Nelo Angello了。Dante一看，咧嘴一笑：「有膽色及名譽的男人，我喜歡，令人羞愧的是你侍奉Mundus。」這一句令Nelo Angello要使出真功夫了。他運起了架式，把劍插在地上，然後把自己的力量提升到頂點，這般魔力所捲起的氣流，連Dante也要兩手掩著面擋住。到了力量極限的Nelo Angello，不再是那頭盔蓋著，而是一副人的面孔。



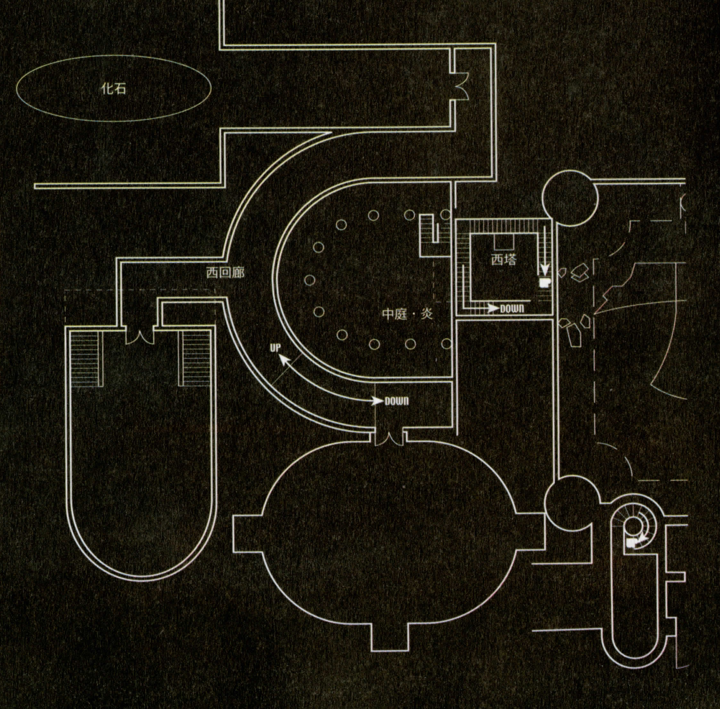
Nelo Angello除了基本的劍技與光球，還多了一種「放飛劍」，有6種形態：1.打斜圍著再逐支插向Dante、2.打斜圍著再全數插向Dante、3.直身圍著再逐一插向Dante、4.直身圍著，然後升起半空再全數插下、5.再Nelo Angello身前形成十字架狀，再全部飛向Dante、6.包圍Nelo Angello作護身之用。說實在的，當他使用「飛劍」之時，還是專心避開較好，待他轉換其他攻擊時，便以「魔動狀態」對付會較化算。始終他的劍可用劍擋開，光球還有空隙攻擊，「放飛劍」時他多在半空，這時候攻擊倒是無謂。

一輪猛攻之後，Nelo Angello三度敗陣，他雙手抱頭飛上半空，跟著身體一展，所有力量全數外洩，於一片光芒中消失了。只餘下一個鍊墜，跌到Dante的面前。他上前拾起了那鍊墜，與自己那個是一模一樣的，不其然想起了當年母親把這兩個鍊墜送給自己及兄弟「Vergil」作生日禮物的情形，原來這個黑騎士，就是二十年前被殺的兄弟…



另一方面，一個巨大的三眼石像，相信就是Mundus吧，向站在面前的人說：「Trish，Vergil已經被打敗了，你知道你需要做什麼，去吧！」Trish原來是Mundus的手下，她回應道，「是的，主人。」





Mission 18 靈石Elixir

目的：把「哲學者的卵」投到火中成為靈石



重拾了兩個鍊墜，此時發出了刺眼的光芒，合體成為「完美鍊墜（Perfect Amulet）」，而在鍊墜的影響下，父親留下的劍Force Edge，也現出了本來的面貌，能夠伸長成鐮刀一般舞動的魔劍



「Sparda」。而謁見之間的中央，出現了一個傳送點，Dante利用它回到衛兵室，此時右邊的鏡出現了影像，是被水淹的地下牢房，他二話不說的便跳進去了。

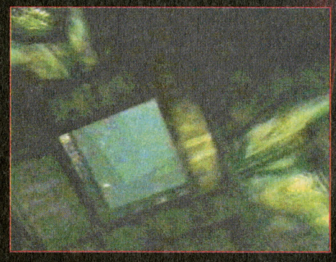
※魔劍Sparda因為沒有魔人力量，不能用R3與Alastor及Ifrit轉換。

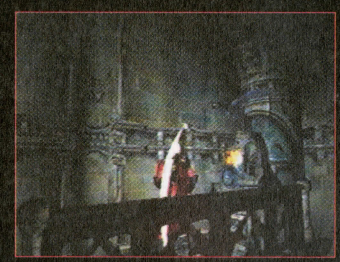
進入地下牢房後，是水中活動的狀態，幾個房間都有紅玉及藏著紅玉的木桶，還有一顆藍玉碎片，當到達最左邊的房間，會找到出口前往另一個房間，那裡有



三隻剪刀幽靈，若然太早進入的話，接近Dante的一隻會出現在Dante下方，會即時受到攻擊，因此在牢房時大可慢慢調查清楚。此外針槍是會瞄準它們的面具，一輪連射基本上一定打中面具即死的，比對付水中的Blade容易一點。

打倒了三隻幽靈後，左邊中間的閘門會打開，穿過那裡便回到陸地，取得門上的紅玉後便進入西塔。西塔結構與東塔相似，都是中層沒有路連接的，雖然可用Kick Jump跳上去，但其實有點費時失事。啟動了塔底的徽章，整座塔便會進入水淹的狀態，可以一口氣游向塔頂，塔頂有三個落腳點，其中兩個是成90°的，當看見那兩個落點是指向右及下方





時，便向下角游去，停在石像前。魔法解除後，便會見到石像上有東西閃著光芒，那便是「哲學者的卵（Philosopher's Egg）」。（當然在腳落點停下，跳過去也可，但是有Air Hike會安心點。）

得到了「哲學者的卵」之後，由跳往樓梯的缺口跳下去，再沿樓梯向下走，便會見到紅色的小門，進入後便是中面的中庭，下面有一個火爐，刻著：「追求真理的人啊，把卵投下吧，慢慢而慎重的加熱，它能成為藍色靈石，便能通往險境的路。」，於是Dante把哲學者的卵投入火中，等待它加熱。就在這等待的期間，惡夢又再出現了。（看來要





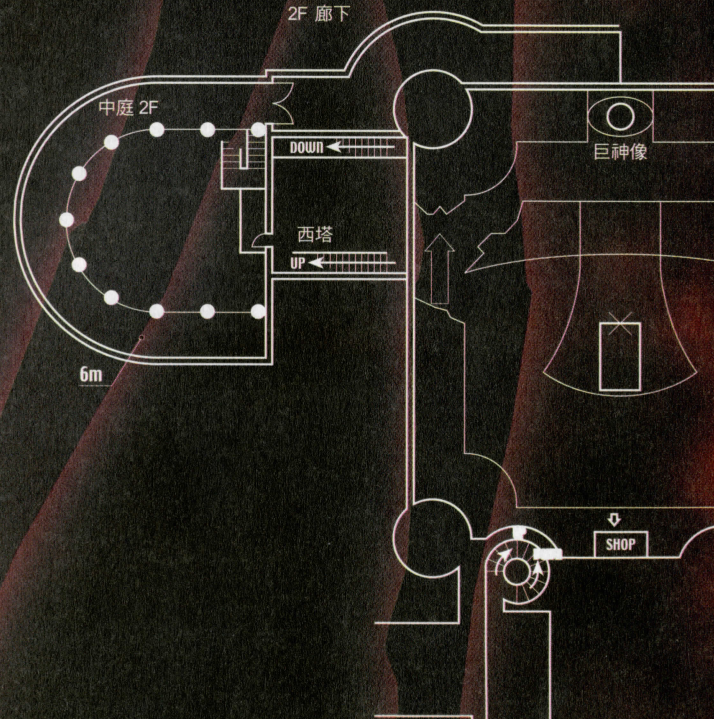
改為「死纏爛打四人組」…）

牠的能力與之前大聖堂遇上的差不多，不過徽章得兩個，地方也較小。而惡夢的攻擊有些少改變，首先是露出尾部核心時，射出的針導向力大增，會指著Dante攻擊，幸好核心露出時間較長，避完仍有時間去斬幾刀。第二是頭部後方露出核心時，會有巨柱



出現代替放巨大光束，繞著身體不停舞動，一個不小心打中倒是很傷的。最後是異空間出現的是骷髏幽靈及Griffon。

打倒了惡夢，加熱工序也完成了（有點故意…），那石向Dante發出了說話：「我是打開魔之門的第一把鎖匙，第二把在反映出來的世界中。」，跟著Dante得到了「靈石Elixir」，中庭也現出了回去衛兵室的傳送點。



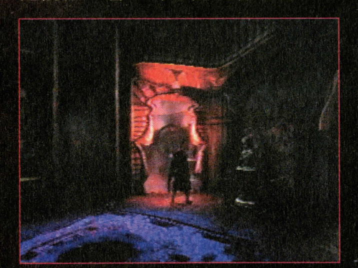
Mission 19 往異形的世界

Let's Rock Baby

目的：打開魔界的門



得到了靈石之後，Dante經由傳送點回到衛兵室（上層進入的二樓走廊有一顆惡魔星，去不去取隨便你），再原路回到荷米斯杖那邊，此時城主的寢室那面鏡與靈石發生反應，於是便跳進去。床頂有「無敵」，而床側有一顆藍玉碎片，由於沒有其他出口，於是調查那鏡子，發現靈石的影響下發出了奇怪的光芒，Dante更可進入當中的鏡面世界。畫面比較模糊，以及完全相反位置的編排，是這裡的特徵，還有那時空神像是幻象，沒有作用的。只見往露台的門出現，Dante於是前往一看。（之前沒有取得「惡夢β」的話，這裡會再出現。）



由露台跳到下面，看到有件道具在本來水池的位置，那是「賢者之石（Philosopher's Stone）」，取得的同時，有三隻怪物從空中跌下，牠們是最後的嘍囉：「Nobody」，細小時還易應付一點，只會跳起踢腿（其實被這招打中的硬直很長…），若然戴上面具巨大化便多招了，例如把眼球拋到地面，待Dante接近時爆發，或直接把眼球拋向Dante，背上第三者手的突擊，還會跳舞吸收魔力（有魔力計時出現）。

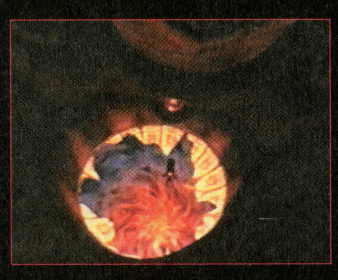


雖然Ifrit對牠有效，但距離短兼硬直較長會有危險，筆者建議一個「懶人招」，就是裝備「Sparda」，然後連續「牙突」（與Stinger相同指令：按實R1向前+△，Sparda的基本技之一），基本上五至六刀便可擊倒一隻。擊倒時最好走開，因為屍體爆開時會噴出受傷的毒液，待玉出現才走去收集。三隻Nobody都

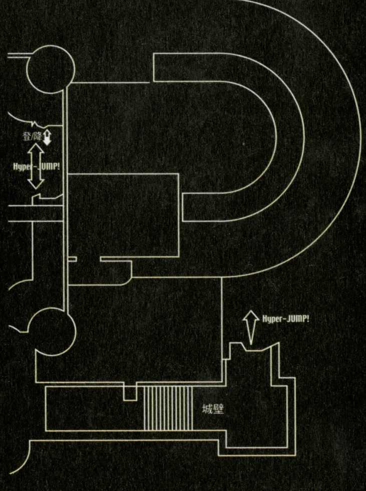


擊倒後，回城主的寢室的門也解開了怨靈，沿基本的路回到露台上方，會見到遠處空中的藍玉碎片。跳上高台，直接跳下去取得後，再回來一次，利用Air Raid飛到發綠光的高塔，那裡有一顆隱藏的藍玉碎片（要先取半空那顆才會出現）。

經由寢室中的鏡子回到現實，再利用傳送點回到荷米斯杖那裡。跳過浮游石回到大聖堂（當然落水走也可…），原先出現惡夢的水池，因為靈石的影響而活躍起來，Dante走上去調查，便進入了鏡面世界。大聖堂的鏡面世界是上下倒轉的，會



見到一個巨大的缺口，前方有一個像眼睛的台座：「帶來災禍的黑暗入口張開了，這就是往魔界之門。」，裝上了「賢者之石」，那缺口的結界打開了，Dante往缺口一跳，向著魔界進發。



Mission 20 與惡夢的了斷



目的：到達生贄之間



到了「所謂的」魔界，比想像中狹小，像在一頭巨大生物體內一般。一個Kick Jump跳上了上面的入口，經過小走廊的盡頭，有一片薄膜，攻擊牠便會像門一樣打開。房間裡面有兩隻Frost，當然利用Ifrit一口氣收拾啦。還有一個時空神像，打開另一塊薄膜，進入一個看似廣大的空間，上下都浮現著梵文，看來像是一些魔法之類的東西。



突然，一把聲音呼喚Dante，是Trish！她在房間的另一邊，非常痛苦的樣子：「Dante，救我！」「Trish！」Dante一心上前救人，但走不了兩步，便發現了圈套，那些咒文發揮功用形成了結界圍著Dante，另外還有對付Dante第三度出現的「惡夢」。「Trish，別亂動！」Dante知道要救Trish，先要了結惡夢，這一次惡夢是最難應付的，因為攻擊及防守力都增強了，第二戰時用Sparda可輕鬆應付，現在卻不成了。牠的攻擊揉合了之前兩次的模式，而異空間出現的有骷髏幽靈及Nelo Angello。另外黏液狀態時，會有機會黐上天花，向Dante不斷射刺針。

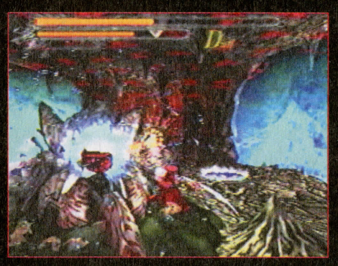


換上Alastor利用「魔動狀態」攻擊核心會較有效，因為高速的連斬會出現一定的無敵時間，可減少刺針的傷害。若傷害多的話，不妨進入異空間，打倒骷髏幽靈及Nelo

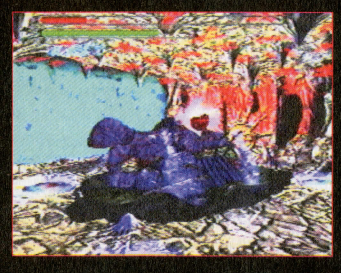


he was a demon, the legendary swordsman awoke one day to justice. Alone, he defeated the demon army and imprisoned their emperor Mundus saving the human world from damnation. Now, 2000 years later in a large American metropolis, a man named Dante, a private investigator of the supernatural, is seeking revenge for the death of his mother and brother. However, Dante comes face to face with his destiny, discovering the evil conspiracy goes back thousands of years and that the evil Mundus has arisen a new. The world is waiting, for Dante is no ordinary man and with his father's sword in hand, he must enter the demon realm and avenge mankind

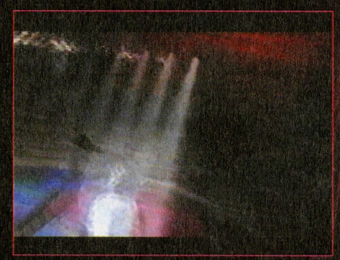
Angello賺點綠玉及扣牠1/4體力，生命星留待最後一刻才好用。當惡夢的體力少於1/5時，戰鬥會突然停下，一道電光從背後襲擊Dante，令他整個倒下來，那當然是Trish的詭計。



他勉強的爬起身，看到背後的Trish神態自若的走近：「你這個蠢材！你太容易信人了。」「Trish，是你？」Dante想不到她也是敵人之一，「哈哈哈，人類的確是天真的，你應該知道不能輕易相信一個陌生人。你這傢伙是我主人那個血腥計劃的障礙，給我受死吧！」與惡夢之戰繼續，而Trish會在外面放電光攻擊，由於不斷走動，想被電光擊中都不易。當那1/5體力扣去時，惡夢會回復接近1/3的體力，而牠停下來露出核心，刺針及小蟲會一發一發的攻擊Dante，若不能一口氣擊倒，體力少的話可能會反過來被打敗。



幾經辛苦，惡夢終於被消滅了，結界也消失了，但從惡夢殘骸中射出的光束，差點兒打中Dante及Trish。



Dante回頭一望，看見Trish身旁一條石柱要塌下，連忙衝上去。Trish看見Dante衝來，冷不防身旁的石柱塌下！巨響之後，Trish發現自己被Dante所救…他拍拍身上的灰塵便轉身走了。「Dante！」Trish叫住了他。「Dante，為何你會救我？」

」Dante側頭一望：「因為你像我母親。」「現在不要再出現於我眼前，下次見面絕不會再是這樣。」Trish想追上去，「Dante…」，但是Dante轉身，以槍口對著她：「別再走近來，你這個惡魔！」「你可能像我母親，但只是與她相似而已！」「你這沒靈魂的傢伙，徒有她的樣貌，但你永不會有她的火炎（靈魂）！」Dante說完便走了，留下Trish一個。此時她身後出現三個紅光，Mundus問罪而來了，「你也令我失望了，Trish。你知道規矩的。」



Mission 21 活著的洞窟

目的：令心臟跳動打開最後的門



來到了魔界深處的「巨石門跡」，房間中央會見到時空神像，那是過版以外最後的一個了，要買好買（笑）。左手邊有通道，但是被那些爪封著，於是拾起下面聖水後往前走，由另一道門前往「心臟房間」。裡面確有一個巨大的心臟，但連接的那門卻被大量怨靈封著。





先不用理，跳到門左下方的魔法陣，把魔法陣擊碎後，那些爪鬆開了，於是回到巨石門跡，進入那有爪的門，到達「觸手洞穴2」。這裡是一條頗長的走廊，只要停下來超過兩秒，地面便會伸出巨爪襲擊Dante，所以要保持移動，牆壁上會有觸手，可以揮劍令牠們縮開，還有沿路逐隻出現的Nobody，要擊倒牠們才可繼續前進。

盡頭是一塊綠色薄膜，後面的房間是有溶岩的，站在上面會扣不少體力，還有兩隻蝙蝠型的Plasma恭候…利用槍近距離一口氣擊倒牠們吧，到了對岸，見到一個徽章，啟動後會出現三條巨柱，經石階及巨柱到上層，會見到放出紅玉的石柱及另一個徽章。啟動後會在不同的地方出現兩條巨柱，再上去斬開薄膜，便到達心臟房間的頂部。利用Hyper Jump跳到對岸，啟動徽章，心臟便會再次跳動，而封住大門的六組怨靈便會消失，跳下去進入大門便完成這Mission。





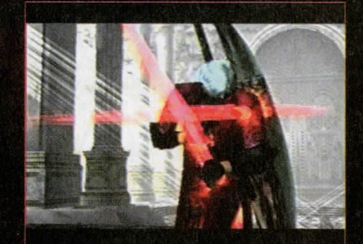
Mission 22 傳說的戰鬥

目的：不明



由心臟房間來到一個截然不同的地方，Dante向著深處的石像走去，之後停了下來。響起了Mundus的聲音：「雖然我感覺到是Sparda的力量，但眼前的確是個陌生的傢伙。」Dante回應道，「雖然陌生，但諷刺地結果都會一樣。」「哈哈哈哈，我倒喜歡你這種風格，看看那裡。」Mundus發出一道白光，Dante追望過去，看見Trish被吊起來，難道這是她失敗的下場？「Trish！」Dante嚇了一跳。「不要





亂動你的腳啊，Dante。否則她便會死。」Mundus藉此要脅，「你！」Dante轉身，同時石像的三隻眼射出紅色的刺，插得Dante動彈不得。

Trish醒過來看到，不禁擔心起來：「Dante！」不知是痛苦的呻吟還是憤怒的咆哮，Dante仍在掙扎著。Mundus看在眼裡感到人類的愚昧：「怎樣也好，可惜作為一個人類始終都是個人類。」他第三隻眼發出了光芒，「不會再有Sparda的血脈阻撓我了，受死吧！」第三隻眼發出光束直擊Dante，此時Trish成功脫身，把Dante推開，自己卻受了這一擊。掙脫了刺針的Dante走近去：「Trish，不！」「無用的廢物，還



以為有點作為，最後還是不出我所料。」Mundus對手下確是死不足惜，「現在是什麼時候？是你們兩個一起消失的時候！」他第三隻眼再發出光束，怎料Dante回頭，雙眼發出紅光把那光束彈開！

Dante憤怒了，全身散發出紅光：「你還是要得寸進尺嗎？出來見我，Mundus！」此時大殿開始震動，石像開始崩塌，Mundus現出了真身，他雙手一揮，整個空間變成宇宙一樣。「那雙眼，我認得，與



當年Sparda那雙眼一樣。」「為何是我母親？」「那無用的東西？如果你要母親的話，我可以造給你，隨你喜歡多少個都可以。就如那個無用的Trish一樣。」「給我閉咀！」Dante的怒火已到頂點，Mundus也知道一戰難免，於是飛開，Dante追上去，更顯露了自己魔人的真身。

這時候變成一個立體前進的射擊遊戲，操作也有些不同，○及□是射出電光，而△向前衝一段距離，×與左Stick配合是高速移動，當魔力計全體閃動（三個字以上）時，便可按L1變成火龍撞向Mundus，這攻



擊的威力是視乎魔力計及撞中Mundus那部分而定，最高可達3/4體力！而Mundus的攻擊有六種，一是遠距離的閃電陣，其實比Griffon的還易避（…），另外有隕石由畫面頂飛下，雖然可以擊落，但利用高速移動避開較有效。三是六個魔法球的密集光束，主要作用與惡夢的差不多，第四是他雙手或雙翼放密集光束，導向力較強。最後是使出魔法陣，發射一道白色光束，雖然攻擊力高，但只是向一個位置橫掃或直掃，只要魔法陣出現時停下作誘餌，然後光束出現的時候高速移動離開便成。



當Mundus體力紅色時，會多了一招閃電球與巨石交叉飛出，因為畫面暗會看不清巨石，要專心躲避。有時候他會幾種攻擊一併運用，小心。另外他收起身體移動的時候，撞到是會受傷的。要傷到Mundus，先要破壞身前四個較大的魔法球，全部破壞後會出現護罩粉碎的效果，那時便可攻擊他胸口的光球。變成火龍的確可突破魔法球的防禦，但效果會因為魔法球的影響而大打折扣，還是先破壞魔法球，再以火龍重創他吧。

一輪激戰打敗了Mundus，但他不氣餒，發出刺針插住Dante，再利用隕石把他打落地面，這一擊之後Dante不能長期維持魔人形態，但是改於地面戰鬥，其實對於習慣了朋友是比較有利的。（笑）戰場是一個圓形的結構，Mundus在中心，Dante在外圍，Mundus會在兩者之間舉起石台，擋著Dante的攻擊，放出大小兩種魔法球，雙手或背部放出



密集光束，召喚火龍，第三隻眼發出的火球，若轟碎石台會令碎石飛向Dante，還有舉起手發出「地火」攻擊。而體力紅色時，會加入雙手插入溶岩發出六個火球，及類似Phantom的火柱攻擊。

雖然可跳到石台上攻擊，但跳得不好或是他擊碎石台的話，會掉到溶岩受傷。魔法球可用作補充魔力之用，而擊退火龍會得到綠玉，還有魔人狀態的劍可反彈第三隻眼的火球，其他攻擊看準位置避開便不成問題。攻擊方面，可以站在後面的高台用劍斬，或者留在外圍，當出現隙縫時便以魔人狀態不斷放光彈（即是開槍）攻擊。由於魔人狀態時會回復體力，不太擔心體力不足的問題。



花了不少功夫，終於打敗了Mundus，他飛起了到半空，但身體開始瓦解…Dante回到大殿，抱起了Trish：「我母親留下了她的性命給我，現在連你也是。我應該救你的，我不知道怎樣把光明貫進你那黑暗的靈魂裡！！」Dante的說話響徹了大殿，也不禁的落下了男兒淚，洒到空中的淚水，降落到Trish的面龐上。他放下了Trish，把完美鍊墜放到她的胸前，「那是我母親的，現在交給你了。」便著拔出Sparda，插在她旁邊，「現在連我父親也在此，你安息吧。」





Mission 23 母親的引導

目的：在馬烈特島崩潰之前逃出



隨著Mundus敗陣，魔界及馬烈特島失去了支持的力量，開始面臨崩潰。Dante只餘下5分鐘逃離這個鬼地方，由大殿開始跑，跳過心臟房間，跑過巨石門跡，到了生贄之間，由於兩邊的門被怨靈所封，唯有打倒那兩隻Nobody，雖然沒有了Sparda，Ifrit及Alastor的Stinger也有效。離開了生贄之間，一直跑回魔界入口，回到大聖堂。



大聖堂有木偶守衛，但只是打門口那隻，甚至不理它直走也可，在東迴廊有兩隻Blade，打倒牠們，通往武器倉庫的門才會解封，當然是用Ifrit啦。不過到了門口時，轉回Alastor及檢查魔力計是否滿了，確認好便進入武器倉庫。當Dante想前往大堂時，突然發生劇烈的震動，結果Dante跌了下去地下水路旁的脫出水路，連唯一的門也被瓦礫封住了。Dante眼見無路可走，此時前面牆壁出現一串咒文，跟著一陣閃光，兩手從中間打開了空間，是Mundus！他還未死？



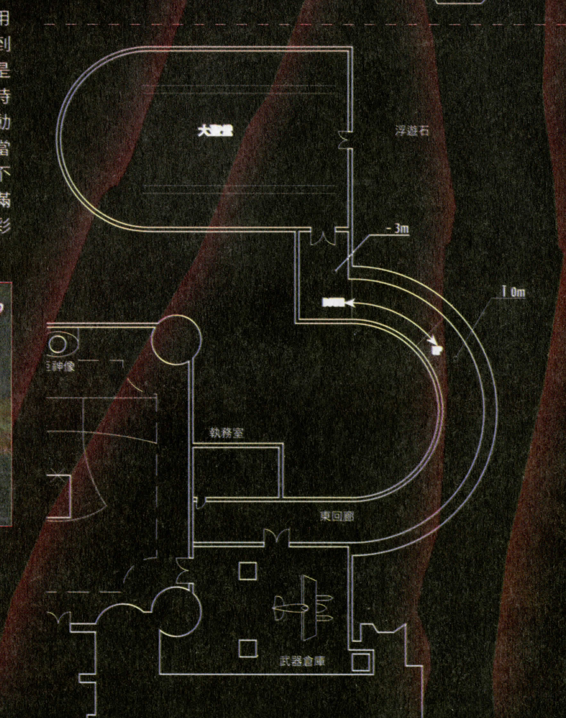
Dante後退了幾步，Mundus以雙手支撐身體：「門已經打開，Dante，你已逃不掉了，這就是你葬身之地！」Dante鬆容不迫的回應，「我逃不到那裡去的，況且，這裡已無路可走，看看！這也會是你的墳墓！」這場可說是一面倒的戰鬥，在Mundus身邊發動「魔動狀態」不斷的斬，便只見他的體力不斷流失，即使他由眼裡放出光束，也不會打中Dante，而小手的攻擊傷害不



大，很快的便擊倒了Mundus石像的身軀。他完全不相信Dante有此力量：「那是什麼魔法？人類不是弱者嗎？可惡的人類！」但Dante也花了不少力量，開始喘氣。「不！」

正當Dante感到無力之際，一把聲音響起：「Dante，你會沒事的，你能夠做到的。」「什麼！是…是母親？」此時Dante身後閃出強光，他轉身一看，是Trish！「Dante，用我的力量！」Trish運起雷電，貫到Dante的左手上，一手是電，一手是火，Dante說了句：「OK！」此時會自動裝備雙鎗，只要發動「魔動狀態」開槍，便可了結Mundus！當時的魔力計一定是零，若沒有或不想用惡魔星的話，走近斬幾刀便滿三格，可以開火了。餘下來的精彩爆機便留待大家慢慢欣賞了！





GAME HOW TO WIN

SECRET MISSION破解法

這裡介紹由MISSION 7至MISSION 17之間出現的SECRET MISSION。

Secret Mission 5 單眼的惡魔

目的：取得浮在上空的藍玉
出現時間：MISSION 11或15
出現條件：無
地點：綠色庭園前


想打中另一隻Cyclops都不是易事呢。

於MISSION 7內任何時間，進入脫出水路便會開始這個Secret Mission。由於目的是令牠們其中一隻，死在對方的攻擊下。因此期間不能作出攻擊，加上「陽光的引導」會不斷令Dante的體力減少，最好事前準備了「生命星」作不時之需。基本上牠們會追著Dante攻擊，要達到自相殘殺，當然要靠Dante這個「餌」了。最正常的方法是令牠們面向Dante，在噴石時避開達致「誤中副車」的效果（打中時會有評價出現），約七發便會擊倒。另一方法看似簡單，不過是要一點運氣的，就是一開始跳到牆上那些水管的上面。而需要的運是，牠們這段時間看不到Dante，否則會向上噴石打中Dante，而不會在水管下亂噴石自相殘殺。另外其中一隻死便算完成，餘下的一隻可以置之不理，或者自己落手賺點紅綠玉。

Secret Mission 6 迷途的亡靈群

目的：取得浮在上空的藍玉
出現時間：MISSION 11或15
出現條件：無
地點：綠色庭園前


一彈、再彈！



雖然有兩個時間進行，但最方便當然是MISSION 11一開始時回頭去吧。沒留意目的的話，相信一開始便飛快的殺了那群剪刀幽靈，然後望藍玉碎片出現。其實並非如此，藍玉碎片是浮在門口前的上空，要利用幽靈們作跳板，使用Kick Jump跳過去。首先在附近跑跑跳跳，確認了藍玉碎片，然後把幽靈引到附近，再以Kick Jump跳向藍玉，運氣好一點的話，可一下踏幽靈，一下踏它的剪刀形成三段跳，更易達到目標。

Secret Mission 7 水牢



目的：取得浮在上空的藍玉
出現時間：MISSION 11或15
出現條件：無
地點：綠色庭園前

MISSION 14開始時剛在幽靈船外，回頭游往船長室，調查船長的屍體便會開始。敵人是8隻Balde，之前MISSION 12、13時與牠們的水中戰，都表現出比陸地上弱得多，大可放心戰鬥，小心其利爪便不是什麼問題，只是8隻中兩三隻一起放利爪會麻煩些。打倒最後一隻藍玉碎片便會出現。

練靶一樣…

Secret Mission 8 死神守護的寶

目的：打倒全部敵人
出現時間：MISSION 15
出現條件：無
地點：地下墓室．瀑布的地下



在MISSION 15開始時，是在鬥技場外，要進行這MISSION便要回頭走一段路了。到了「地下墓室．瀑布的地下」，調查那骷髏壁畫，寫著：「絢爛嗜血死亡舞會，日落陰暗之時開幕。」所指的便是這個了。目的是打倒三隻Shadow，雖然Dante的體力、魔力等比之前一次要多，但是一次對三隻Shadow不是易事。幸好三隻Shadow是分開三個地方，只要開始後不亂跑，有機會保持一對一，那便容易得多了。

死貓，你都惡得耐啦…

He was a demon, the legendary swordsman awoke one day to justice. Alone, he defeated the demon army and imprisoned their emperor, Mundus saving the human world from damnation. Now, 2000 years later in a large American metropolis, a man named Dante, a private investigator of the supernatural, is seeking revenge for the death of his mother and brother. However, Dante comes face to face with his destiny, discovering the evil conspiracy goes back thousands of years and that the evil Mundus has arisen a new. The world is waiting, for Dante is no ordinary man and with his father's sword in hand, he must enter the demon realm and avenge mankind.

Secret Mission 9 靜寂的引導階梯

目的：取得死之階梯上面的藍玉
出現時間：MISSION 16及之後
出現條件：先離開鬥技場一次
地點：鬥技場


我跳、我跳，我跳跳跳…

再進入鬥技場，便會發現魔法陣附近，有一堆骷髏幽靈，排成十字梯級的形狀，利用Kick Jump跳上去，便會見到梯頂處浮在半空的藍玉碎片。不過藍玉碎片是在最頂那骷髏的前面，所以跳到那位置時，是要轉身的Kick Jump才能彈向藍玉那邊。此外骷髏不是緊貼的，小心從中間的隙縫跌下來，還有畫面會隨Dante面向的方向轉變的，最好調整畫面，令骷髏排成一直線，那會較易成功。



Secret Mission 10 潛伏於陰暗的影

目的：找出Shadow並全部擊倒
出現時間：MISSION 16
出現條件：打倒Nightmare


又要打貓…

打倒Nightmare後，由東迴廊回到武器倉庫，便會遇上這MISSION，目的是找出四隻Shadow並打倒牠們。其中兩隻便藏身於雙翼機上，只要保持牠們在同一邊，要一次打兩隻不是難事。第三隻在大堂中，第一次獲得藍玉碎片的那個缺口。而第四隻在古堡入口，一對一其實並不困難，不過地方較狹窄，多用跳起開槍會容易點。



Secret Mission 11 天空的藍色靈石

目的：取得出現於天空高處的藍玉
出現時間：MISSION 17
出現條件：無失誤地經浮游石跳到石橋
地點：浮游石（石橋本身）


風，繼續吹～不忍遠離…

難度不在MISSION本身，而是進入的方法（笑）。由石碑那邊無失誤地經浮游石到石橋，便會自動進入MISSION，而目的是取得浮游石中央上空的藍玉碎片。不過藍玉碎片位於即使有Air Hike也到不了的高度，怎辦？便是利用那隻鐮刀死神的龍捲風，龍捲風能夠差點兒達到那個高度，只是單靠龍捲風也不行，加上它兩次之間是有時差的，那便要Air Hike及以死神在踏板的Kick Jump了。

要靠的有技巧及運氣，方法是在橋上等風出現，由於第一下吹起，龍捲風便會在Dante腳下追。跳向藍玉的方向便可引風帶Dante過去，在空中以Air Hike及Kick Jump增加滯空時間等風升起，到了藍玉那處便以Air Hike或Kick Jump跳上去。



HARD MODE出現方法

只要完成一次Normal難度的遊戲，難度選擇會增加「HARD」一項。
基本上敵人的編排會改變，體力及攻擊力增加，還有一個不同是「SECRET MISSION 9：靜寂的引導階梯」中，那些骷髏幽靈會攻擊Dante，除了受傷外還會令階梯移位。



GAME PLAYERS GAME·DATA

機種	Dreamcast
發行商/製造商	AQUAPLUS
遊戲類型	AVG+SLG
發售日期	8月9日（發售中）
售價	6800日圓(限定版7800日圓)
容量	GD-ROM
記憶	10 Blocks
1P/對應 VGA BOX	

TEXT: AINHO

立川郁美 IKUMI TACHIKAWA



Personal Profile

年齡：？
身高：？
三圍：？
血型：？
興趣：？

一直在背後傾慕著和樹的立川，中學生，患有貧血症。基於身體極為虛弱的關係，電郵就是唯一建立關係的途徑。雖然到最後立川終於出現於和樹面前，可是這次的出現，是要與和樹道別，因為她將要到外國接受心臟的手術……

攻略要點：

★少與其他女角接觸。
★每月COMIC PARTY完結後，必定要回覆立川的電郵。
★同人之評價級數高。
★製作同人題的選材以遊戲或角色扮演類型為主。



日期	場所	事件
序幕		序幕中順序選「ええい,男は度胸だっ！」、「……いや,俺の氣のせいだ」、「まさか正夢？」、「著ガえていいのかな？」、「うん」、「わからん」、「一應ある」、「おそらくは」、「當然」、「彼女に加勢するのが男ってもんだな」、「詠美をなだめるか」。
序幕	COMIC PARTY 會場內	遇上謎之男。
5月6日(Sun)	COMIC PARTY 會場內	和樹收到立川送給的花。展銷會完結後，電郵選「花の件の禮はしておいたほうがいいだろ」回禮給立川。
6月3日(Sun)	COMIC PARTY 會場內	運送員前來買和樹的同人誌。
6月10日(Sun・下午)	アルバイト先	遇上謎之男。
7月8日(Sun)	COMIC PARTY 會場內	運送員前來買和樹的同人誌，並從他得到立川所送的曲奇。展銷會完結後，電郵選「一應,クッキーのお禮はしておこう」回禮給立川。
7月22日(Sun)	自宅	運送員前來交給立川所送的小包，當中選「とりあえず,行ってみるか」7/29到海灘。
7月22日(Sun・下午)	遊戲機中心	遇上謎之男。
7月29日(Sun)	海灘	選「海で泳ぐか」，謎之男出現。
8月10日(Fri)	塚本印刷所	千紗欲求和樹幫手印刷，選「それは俺の手に負えないよ」拒絕她。
8月11日(Sat)	自宅	大志前來約和樹一起參加夏祭，選「行ってみるとすっか」。在夏祭中，遇上了謎之男。
8月12日(Sun)	COMIC PARTY 會場內	運送員前來買和樹的同人誌。
9月16日(Sun)	COMIC PARTY 會場內	運送員前來買和樹的同人誌，並從他得到立川所送的曲奇。展銷會完結後，電郵選「一應,そのお禮もい書ておこう」回禮給立川。
10月21日(Sun)	COMIC PARTY 會場內	打風下，和樹的同人誌不知何人幫他送來，而在會場內就遇上謎之男。展銷會結束後，選「それとなく,メールに書いてみよう」。
11月25日(Sun)	COMIC PARTY 會場內	和樹向運送員詢問上月COMIC PARTY中所送的貨物是誰，當中選「立川さん？」。展銷會結束後，選「俺も會いたいなんて,書いていいかな？」。
12月23日(Sun)	自宅	收到立川的電郵，表示明晚在公園會見，選「會いたい」回覆給立川。
12月24日(Mon)	公園	來到發現等待和樹的是謎之男，更聲言叫和樹辭去繪畫同人誌，這時選「くそ！このまま引き下がれるか！」，然後再選「いやっ！あくまで戰う！」。
12月29日(Sat)	大學	發現一位身穿病人服的少女在樹上（幽靈？），而她所望著的方向是講義室。
12月30日(Sun)	COMIC PARTY 會場內	南告訴和樹在會場內有女子倒地，然後謎之男前來將曲奇交給和樹，並購買他的同人誌。展銷會結束後，收不到立川的電郵……
1月1日(Tue)	神社	和樹與大志到神社參拜，當中遇上謎之男。
1月27日(Sun)	COMIC PARTY 會場內	不見運送員前來，且繼續收不到立川的電郵。
2月14日(Thu)	公園	深夜，謎之男來到和樹家中說喝不喝酒；然後，兩人在公園上，謎之男詢問和樹喜不喜歡冬天的夜空，答「まぁ,嫌いじゃないです」，接著他再問有沒有喜歡的人，答「いまのところ,いないけど……」。
2月24日(Sun)	COMIC PARTY 會場內	展銷會結束後，COMIC Z的總編澤田真紀子來到表示對和樹所繪畫的同人誌有興趣，選「俺はプロになりません」拒絕她。
3月29日(Sat)	自宅	收到無言的電話……
3月31日(Sun)	COMIC PARTY 會場內	CP結束後，謎之男來到，而在會場前，遇上一名持著曲奇的少女，選「このコのためになかしてあげたい」，接著再選「俺はホントのことが知りたい」。
ENDING		

大庭詠美 EIMI OBA



Personal Profile

年齡：17
身高：158cm
三圍：B82W56H84
血型：B
興趣：飼養熱帶魚

CP中販賣本數驚人，有CP女王之稱的超大手同人小組的主宰者，繪畫技術超一級。她繪畫的同人誌，一直以來都是全場販賣數目最多的一組，而且對於自己的才能及販賣的目標數量也充滿自信，認為「同人誌」創辦是存在一定的價值，只可惜她的性格較為單純。





日期	場所	事件
序幕	自宅	大手小組的作家登場。
5月6日(Sun)	COMIC PARTY 會場內	上午到「CAT OF FISH!?」，選「一應,聲かけとくか」。下午再到「CAT OF FISH!?」，發現她的攤位經己執拾撤退。
5月19日(Sat)	車站前	在站前附近的街上遇上詠美。
6月3日(Sun)	COMIC PARTY 會場內	詠美前來偵察和樹的攤位。上午到「CAT OF FISH!?」，選「虎穴に入らずんば……」；接著，詠美與由宇產生口角，當中選「詠美が逆切れ起こすとやばいか」。然後，由宇要求與和樹合為一組，選「いや,しばらくは一人でやるよ」拒絕她。下午再到「CAT OF FISH!?」，發現她的攤位又經己執拾撤退。（發生條件：同人級新進同人作家以上）
7月8日(Sun)	COMIC PARTY 會場內	詠美前來要求和樹成為一組，選「しょうがないなあ」。上午到「CAT OF FISH!?」，看見標貼著新刊及再刊經己完賣的字句。回家後，和樹閱讀詠美的同人誌……
7月9日(Mon)	自宅	朝早，詠美致電給和樹，叫他到她的家裡相談有關組隊的事，選「約束は約束だ。詠美と一緒にやろう」。往後，玩者可以到詠美的家及致電給她。
7月24日(Tue)	車站前	遇上穿上校服的詠美。
8月4日(Sat)	車站前	站前再次遇上穿上校服的詠美，然後和樹強行帶她到咖啡店，得知她到學校補習，然後選「しょうがない。俺が勉強見てやるか」，叫她明天來到和樹的家裡讀書。
8月5日(Sun)	自宅	詠美來到和樹的家讀書。
8月11日(Sat)	自宅	和樹收到神秘電話叫他來到神社，選「あいつしかいない」。然後在夏祭中詠美玩網金魚。
8月12日(Sun)	COMIC PARTY 會場內	詠美前來和樹的攤位，然後她與由宇又再產生口角，這時選「下僕に成り下がった覺えはない」。
8月19日(Sun)	自宅	製作原稿時詠美來到，教導和樹製作原稿的秘訣。
8月26日(Sun)	自宅	朝早，詠美前來請求和樹解決功課上的難題，選「あきらめて手伝ってやるか」。
9月4日(Tue)	車站前	站前遇上詠美，這時選「そうしよう」，叫她到咖啡店。
9月16日(Sun)	COMIC PARTY 會場內	上午到「辛味亭」，選「わかっちゃいるが,とめないとなあ」，制止詠美與由宇的喧嘩。
9月22日(Sat)	自宅	晚上，詠美致電給和樹，請求明天幫他解決功課上的難題，選「ま,あしたは暇だよな」。
9月23日(Sun)	自宅	詠美來到和樹的家，當中選「ちょっと聞いてみるか」。然後和樹約詠美10月20日一起參加大學祭。
10月20日(Sat)	自宅	和樹與詠美一起參加大學祭，當中詠美遇上了有名聲優櫻井あさひ，選「わかったよ,もらってくるよ」。
10月21日(Sun)	COMIC PARTY 會場內	休息時間，COMIC Z的總編澤田真紀子前來與詠美相談一些事；接著由宇來到，問和樹對詠美的同人誌的感想，選「あんまりな……」。上午來到通路上，遇上真紀子與由宇談及關於詠美的事……
10月7日(Sun)	詠美的家	詠美正在玩育成遊戲（Seaman?）
10月27日(Sat)	詠美的家	來到詠美的家，選「まさか,家にい約てほしいのか？」，約詠美一起到水族館。在水族館中，選「詠美が喜ぶ買ってやるか」。
11月10日(Sat)	自宅	晚上，詠美致電給主角，表示明日前來核對原稿。
11月11日(Sun)	自宅	詠美在和樹的家核對原稿時，發現和樹身後有蟑螂出現，害怕地立即飛身抱著和樹，當中選「いかん,雜念は田おう」。
11月23日(Fri)	塚本印刷所	入稿前詠美前來核對和樹的原稿。
11月25日(Sun)	COMIC PARTY 會場內	由宇來到和樹的攤位，道出了詠美最初繪畫同人誌的事，選「くわしい話を聞けないかな」追問她。
12月8日(Sat・上午)	アルバイト先	和樹向大志詢問有沒有詠美最初在CP售賣的同人誌，而大志就表示南可能會有。
12月8日(Sat・下午)	準備會事務所	從南手上成功得到詠美最初的同人誌。
12月23日(Sun)	自宅	晚上，詠美致電給和樹詢問原稿的進度如何，選「樂勝だよ」。接著，選「そうだな,會いに行こう」，明天聖誕節一起到遊樂場。
12月24日(Mon)	詠美的家	來到詠美的家，當中選「むりやり外へ連れだしちまおう」；接著來到遊樂場裡，選「か……かわいいら……かな？」然後在聖誕節當晚，詠美得到和樹的一吻的聖誕禮物……
12月30日(Sun)	COMIC PARTY 會場內	CP完結後，與詠美談及有關她的同人誌的事，當中選「同人誌のこと,きっちり言おう」。然後，詠美說要與和樹決勝負，同人誌賣出最多的為之勝利，當中選「逃げるわけにはいかない」。回到家中選「作戰って言ってもなあ」。
1月1日(Tue)	神社	和樹與大志到神社遇上詠美，當中先後分別選「いやなこった」、「いや,俺は謝らない」。
1月5日(Sat)	自宅	詠美致電給和樹，當中選「いや,俺は絕對に謝らない」。
1月27日(Sun)	COMIC PARTY 會場內	和樹與詠美的對決，結果竟然是……
2月24日(Sun)	COMIC PARTY 會場內	上午到「CAT OF FISH!?」，不見詠美售賣同人誌，當中選「だけど,追い打ちをかけてても」；接著詠美衝出會場外，選「追いかけよう！」，然後再選「俺,詠美のことが好きだから……」。
3月10日(Sun)	自宅	詠美致電給和樹約他到公園，選「暇だよ」。在公園中，和樹得到詠美所送的朱古力。
3月14日(Thu)	自宅	和樹將朱古力回送給詠美，選「ムリせず,クッキーあたりがいいかな」。
3月29日(Sat)	詠美的家	和樹將CP入場証交給詠美，選「行く行かないは別にして渡すだけ渡すか」。
3月31日(Sun)	COMIC PARTY 會場內	詠美來到和樹的攤位，一同販賣同人誌……
ENDING		

牧村南 MINAMI MAKIMURA



Personal Profile

年齡：23
身高：161cm
三圍：B86W58H86
血型：O
興趣：做家務、編織

CP的幹部職員，是位純樸可憐但心地善良的姐姐。她具有一種與眾不同的氣質，平易近人，經常以燦爛的笑容來示人，不過對自己私慾的要求比較麻煩。對於主角有熱誠的心參加CP感到非常滿意，之後的活動更會經常向主角作出鼓勵和支持。





日期	場所	事件
序幕	COMIC PARTY 會場內	大志向和樹介紹CP 的工作職員南。
4月6日(Fri)	車站前	站前遇上南，選「牧村南さん？」。接著，一同到咖啡店，落單中選「田舍雜炊」。自此EVENT 後，便得知她的電話號碼和工作地方。
4月7日(Sat)	準備會事務所	與南談話。
5月5日(Sat)	自宅	致電給南，得知她現在正忙於為COMIC PARTY的準備，選「それなら,俺も手伝うべきか？」幫手。
5月6日(Sun)	COMIC PARTY 會場內	南前來檢查和樹的同人誌。上午及下午到「準備會 Space」。
5月12日(Sat・下午)	Shopping Moor	遇上南，而二人在咖啡店傾談同人誌的事當中，選「面白い」。
5月19日(Sun・上午)	Shopping Moor	遇上南，看見她正拿著一袋袋美術用品。
6月2日(Sat・上午)	自宅	致電給南，選「俺も手伝おう」到會場幫手為明日準備設置攤位，而在最後只餘下兩箱貨物，此時選「いにしえより小さな方が具だくさん」。
6月3日(Sun)	COMIC PARTY 會場內	南前來檢查和樹的同人誌。上午到「準備會 Space」，看見南正在控制人流。下午再到「準備會 Space」。
6月9日(Sat・下午)	車站前	和樹在街上步行途中突然下起雨來，幸好遇上有帶雨傘的南送和樹一程……當中選「南さんが濡れないように,注意しないと」。和樹回家後，南打電話來叫他保重身體。
6月10日(Sun・下午)	Shopping Moor	遇上南。和樹將南的手帕還給她。
7月7日(Sat・上午)	自宅	致電給南，選「こみパの設營を手伝いに行く」，到會場幫手為明日準備設置攤位。
7月8日(Sun)	COMIC PARTY 會場內	南前來檢查和樹的同人誌。上午及下午到「準備會 Space」。
7月21日(Sat)	Shopping Moor	遇上南，得知她剛剛買了泳衣，這時選「誘う」，約南明日到海灘。
7月22日(Sun)	海灘	和樹與南到海灘去，有幸看到冇戴眼鏡穿上泳衣的南，選「前は太ってたからですか？」。然後和樹幫她塗上太陽油。
8月11日(Sat)	自宅	致電給南，選「俺も手伝おう」，到會場幫手為明日準備設置攤位。設營中，二人談起夏祭的事，選「すごく樂しそうに話すなあって思って」。設營完成後，看見南的面色不好，選「行かない方がいいもしれない」(注意選「そうだな,祭りに行こう」，會影響次日的EVENT 發生)。
8月12日(Sun)	COMIC PARTY 會場內	南前來檢查和樹的同人誌，不過看到她的面色有點青白。上午到「準備會 Space」，發現南躺在沙發上。展銷會結束後，南被救護車送往醫院去……
8月12日(Sun)	自宅	和樹回到家後，選「南さんに電話してみる」打電話慰問她。
9月1日(Sat)	準備會事務所	發現南伏在桌子上睡著了，更發起夢來……
9月8日(Sat)	準備會事務所	和樹本想約南一起參加學祭（選「南さんを學祭に誘う」），可是她因是CP 前日而遭拒絕……
9月15日(Sat)	自宅	致電給南，選「こみパの設營を手伝いに行く」，到會場幫手為明日準備設置攤位。
9月16日(Sun)	COMIC PARTY 會場內	南前來檢查和樹的同人誌。上午及下午到「準備會 Space」。
9月29日(Sat)	準備會事務所	和樹幫手時不幸弄傷手指流血，南為他用口吸取血及貼上膠布。
10月20日(Sat)	自宅	致電給南，選「こみパの設營を手伝いに行く」，到會場幫手為明日準備設置攤位。
10月21日(Sun)	COMIC PARTY 會場內	南前來檢查和樹的同人誌。上午及下午到「準備會 Space」。
11月3日(Sat)	自宅	致電給南，難得她有空，於是和樹約她到遊樂場。
11月4日(Sun・上午)	Shopping Moor	遇上南，和樹詢問她有沒有男朋友。
11月4日(Sun・下午)	車站前	車站前遇上南。然後在咖啡店中，南說出成為CP 職員的理由。
11月24日(Sat)	自宅	致電給南，選「こみパの設營を手伝いに行く」，到會場幫手為明日準備設置攤位。
11月25日(Sun)	COMIC PARTY 會場內	南前來檢查和樹的同人誌，不過她一見到和樹便離開而忘記檢查的事……上午及下午到「準備會 Space」。
12月1日(Sat)	自宅	致電給南，選「もちろんOK だ」，幫手為冬CP 的準備。晚上，兩人回家途中來到公園上，南詢問和樹有沒有喜歡的人，選「俺は…南さんが好きだ！」。
12月2日(Sun)	自宅	致電給南，可是她說現在用事掛斷了……
12月8日(Sat)	準備會事務所	當中選「南をクリスマスに誘う」。
12月15日(Sat)	Shopping Moor	遇上南，可是她當見到和樹便逃去了……
12月24日(Mon)	車站前	照約定下，和樹在車站前等待南，可是遲遲都未來到，然而過了數小時，南終於來到，而和樹就得到南的一吻的聖誕禮物。
12月30日(Sun)	COMIC PARTY 會場內	南前來檢查和樹的同人誌，不過她一見到和樹便離開而忘記檢查的事……上午及下午到「準備會Space」。展銷會結束後，和樹想和南一起回家，可是她因仍有要事而拒絕……
1月1日(Tue)	神社	朝早，南打電話來約和樹一起到神社參拜。之後，南到和樹的家。
1月26日(Sat)	自宅	致電給南，選「こみパの設營を手伝いに行く」，到會場幫手為明日準備設置攤位。
1月27日(Sun)	COMIC PARTY 會場內	南前來檢查和樹的同人誌，不過她一見到和樹便離開而忘記檢查的事……上午及下午到「準備會 Space」。
2月2日(Sat)	準備會事務所	南與一名總編交談，原來她就是南的前輩。
2月2日(Sat)	自宅	南致電給和樹，詢問原稿進度如何。
2月3日(Sun・上午)	自宅	南前來和樹的家幫手掃除。
2月3日(Sun・上午)	自宅	南前來和樹的家，當中選「コーヒーが飲みたいな」。
2月5日(Tue)	大學	南在門外等待和樹，然後兩人到咖啡店。之後，南在和樹家中，此時南的手提電話響起，她的母親說父親突然暈倒……
2月15日(Fri)	自宅	深夜，收到南的留言電話……
2月18日(Mon)	自宅	朝早，南打電話來表示今日會回來，叫和樹在下午5點等待她。當中選「南さんの好きにさせる」。之後，在公園上，南將一盒朱古力送給和樹。
2月23日(Sat)	自宅	致電給南，選「こみパの設營を手伝いに行く」，到會場幫手為明日準備設置攤位。
2月24日(Sun)	COMIC PARTY 會場內	南前來檢查和樹的同人誌。上午及下午到「準備會 Space」。展銷會結束後，在通道上遇上南，幫手執拾地上的空罐後，和樹想和南一起回家，可是遭拒絕……
2月26日(Tue)	自宅	南前來和樹的家幫手製作同人誌。
3月6日(Wed)	大學	講義室中，瑞希詢問和樹在校門等待的女子是誰。然後在校門遇上南，原來她前來是測量和樹的身高、體重……
3月14日(Wed)	Shopping Moor	情人節當日，和樹在公園上將戒指送給南。
3月30日(Sat)	自宅	致電給南，選「俺も手伝おう」到會場幫手為明日準備設置攤位，之後，南到和樹的家暫宿，當中選「わからないから言ってくれ」。
3月31日(Sun)	自宅	和樹和南一起到COMIC PARTY　會場。南前來檢查和樹的同人誌。上午及下午到「準備會 Space」。展銷會結束後，大志前來將一件毛衣和一封信交給和樹……
ENDING		

高瀨瑞希 MIZUKI TAKASEA



Personal Profile

年齡：18
身高：160cm
三圍：B91W60H88
血型：A
興趣：運動

與和樹就讀同一間大學兼同一學部的她，由高中一年已經相識，現在關係介乎於朋友與戀人之間。她活潑開朗，喜歡做運動，起初對和樹參加同人誌的事感到有點偏見，不過眼見他對同人誌十分熱誠，也只好接受他。





日期	場所	事件
4月2日(Mon)	大學	和樹告知瑞希開始繪畫同人誌生涯的事。
4月中	自宅	瑞希來到和樹的家，說難得天氣多麼好，叫他不如出外遊玩，選「そうもいかないの,これは」。（發生條件：隨機發生、假日繪畫原稿）
5月5日(Sat)	自宅	瑞希來到和樹的家，約他一起打網球，選「久しぶりに,瑞希をもんでやるか」。運動過後，大志出現，當中選「聞いてみるか」。
5月6日(Sun)	COMIC PARTY 會場內	上午到通道，遇上瑞希。
5月9日(Wed)	大學	在大學遇上瑞希和大志，當中先後分別選「一概にそうとは言えないかも」、「安心しろって」。（發生條件：繪畫原稿）
6月2日(Sat)	大學	在大學遇上瑞希，此時突然下起雨來；避雨中，瑞希談起和樹繪畫同人誌的事，當中選「だったら,いいけどな」。接著，選「行くよ,バカ」，瑞希在冒雨奔跑中感染傷風……
6月3日(Sun)	自宅	和樹本想出發往CP會場之際，電話突然響起，選「念のために出てみるか」，原來是瑞希打來，得知她感染傷風，選「大丈夫かな」。接著到瑞希的家看看她，當中先後分別選「假病くさいな」、「からかってやるか」。CP結束後，瑞希竟帶病弄飯前來和樹的家給他，選「バカか,瑞希は☆」。
7月3日(Tue)	大學	遇上瑞希。選「高すぎだ！もっと負けろ！」。然後瑞希提意一起看電影。看完電影後，瑞希談及剛才電影中的情節，選「ま,おもしろければ,それでいい」。
7月5日(Thu)	大學	和樹將CP入場券交給瑞希，選「いちおう,言っとくか」。
7月8日(Sun)	自宅	一早，和樹被瑞希弄醒，然後一起到CP會場，當中選「いいのか,瑞希」、「わかったよ」。CP結束後，選「頼んでみっか」，感謝瑞希的幫手。
7月19日(Thu)	大學	瑞希提意一起到海灘，選「じゃ,いっちょ海にでも行くか」。
7月20日(Fri)	自宅	和樹起身，想起今天好像有要事，選「あった」。來到海灘，和樹與瑞希玩沙灘波，一時大意，和樹中了瑞希的一球倒地，當中選「わかったって,マジにやってやるよ」。
8月11日(Sat)	自宅	和樹致電給瑞希，約她一起參加夏祭，選「今夜の夏祭りに誘おうか？」。和樹來到夏祭的場地，突然有一對手從後矇住他的雙眼，選「瑞希か！」，看到穿上和服的瑞希，選「か,かわいいんじゃねえのか」。
8月12日(Sun)	自宅	朝早，瑞希來到和樹的家，當中選「好きにしなよ」。CP中，COMIC Z的總編來到，當中選「惡いな」。（發生條件：ベテラン同人作家Level以上）
9月16日(Sun)	COMIC PARTY 會場內	瑞希幫手售賣同人誌，期間有讀者對和樹的同人誌的感想，當中選「できねえよ,そんなこと」。
9月21日(Fri)	大學	與瑞希交談，當中選「當たって砕けてみるか」。
10月19日(Fri)	塚本印刷所	入稿前，瑞希出現想將和樹的原稿撕掉，選「わかったよ。勝手に破ればいいだろ？」。
10月20日(Sat)	自宅	選「大學祭に誘ってみるか」，約瑞希一起參加大學祭。在瑞希的家中，選「俺,瑞希にラブラブぞっこんだし……」。
10月21日(Sun)	COMIC PARTY 會場內	瑞希拿著便當前來給和樹。用事完畢後，選「じゃあ,俺の用事に付き合えよ」。然後，瑞希好像對Cosplay感興趣……
10月尾	大學	在大學遇上瑞希和大志，看到大志好像交給一些東西給瑞希，選「聞いてみるか」。（隨機發生）
10月中－11月中	自宅	繪畫原稿中，瑞希拿著一袋袋食物前來和樹的家，原來是想弄飯給和樹吃，選「飯が食えるならいいか」。（隨機發生）
11月中	自宅	瑞希打電話來，詢問和樹製作的同人誌情況如何，並表示絕對會參加CP。（隨機發生）
11月25日(Sun)	COMIC PARTY 會場內	瑞希遲了到來，然後在會場內不見了她，選「くそ,またあいつを探すのか」，請求南發出尋人廣播。接著，瑞希穿上Cosplay服裝，選「に,に,似合ってるよ,バカっ！」。
12月9日(Sun)	自宅	休息中，和樹感到吐子餓，選「そうだ,瑞希に作らせよう」。
12月10日(Mon)	車站前	站前，遇上正在購物的瑞希。
12月22日(Sat)	自宅	晚上，瑞希致電給和樹，表示24日前來弄飯給他吃，選「たぶん,大丈夫だよ」。
12月24日(Mon)	自宅	瑞希來到弄飯給和樹吃。期間，大志打電話來叫和樹到他的店鋪幫手。完成工作後，在站前遇上瑞希，選「瑞希がいると違ってくるな」。
12月30日(Sun)	COMIC PARTY 會場內	選「それでも,俺は氣になるな」。之後，選「俺のほうから遊びに誘ってやるか」，約瑞希正月一同到神社參拜。
1月1日(Tue)	神社	瑞希遲來，看見她的樣子不好，選「ダメモトで聞いてみるか？」、「俺はいつでも瑞希の力になるぜ」。接著，瑞希問和樹許了甚麼願望，選「瑞希の悩みが解決しますように」。
1月27日(Sun)	COMIC PARTY 會場內	瑞希表情不好，當中選「俺にゃ,大丈夫には見えねえ」。
2月14日(Thu)	自宅	繪畫原稿中，瑞希打電話來叫和樹來到公園，選「ちょっとのあいだなら,いいけど」。在公園上，和樹接過瑞希送給的朱古力，然後選「スキだと思う」，便會見到二人在公園下kiss的場面……
2月23日(Sat)	自宅	瑞希打電話來告知和樹不會來明日的CP。
2月24日(Sun)	COMIC PARTY 會場內	選「俺はまだ決心が」，答應COMIC Z的總編為她繪畫一本同人誌，然後選「そこまで言うならプロになる」。
2月28日(Tue)	自宅	晚上，門聲突然響起，於是和樹放門看看，只見地上放了一盒便當。莫非是瑞希？選「いま追いかければ,瑞希に！」追上她……
3月28日(Thu)	車站前	將原稿交給COMIC Z的總編。結果等待明日的電話。
3月29日(Fri)	自宅	COMIC Z的總編打電話來，告訴和樹的同人誌合格。之後，瑞希打電話來，叫和樹來到公園……
3月31日(Sun)	COMIC PARTY 會場內	大家也前來為和樹祝福。CP結束後，瑞希有要事與和樹傾談……
ENDING		

櫻井あさひ ASAHI SAKURAI



Personal Profile

年齡：？
身高：？
三圍：？
血型：？
興趣：？

日本藝能界有名OVA聲優，是繼立川後第二位和樹的女FANS，最後她為了做個普通女孩子，自由自在地生活，與和樹可以真真正正約會、生活，而決定退出藝能界。







日期	場所	事件
5月6日(Sun)	COMIC PARTY 會場內	一位少女前來和樹的攤位，選「いっしょに探してやるか」。
6月3日(Sun)	COMIC PARTY 會場內	舉動古怪的少女再次來到和樹的攤位，想要和樹的同人誌？選「どうも,なんか違うよな」，少女的哭叫聲，觸動大志前來，選「惡い！ちょっと店番賴むっ！」。會場外，選「べつにいいんじゃない」，得知少女的名字…「モモちゃん」？上午購買同人誌時遇上モモちゃん。
6月6日(Wed)	自宅	看見電視正在播放OVA「Card Master Peach」。
7月8日(Sun)	COMIC PARTY 會場內	モモちゃん來到和樹的攤位，交談中，她的手提電話突然響起，選「とにかく,攜帶をなんとかすりゃ！」。然後，モモちゃん說不會來下月的CP。
7月31-8月3日	アルバイト先	兼職中，從大志得知關於櫻井あさひ的簽名會，選「そうだな。後學のために會っておくか」。
8月3日(Fri)	自宅	收聽櫻井あさひ節目。
8月5日(Sun)	アルバイト先	櫻井あさひ在大志的店鋪開催，當中選「運命を自ら切り開いてこそ男！」，和樹首次與櫻井あさひ接近會面……
8月12日(Sun)	COMIC PARTY 會場內	上午購買同人誌時遇上モモちゃん，她的髮型與之前好像不同，選「間違ってたら,謝ればいいか」、「じゃ,俺と見てまわらない？」。交談中，館內廣播呼叫櫻井あさひ……得悉モモちゃん就是櫻井あさひ，接著選「別にそんなこと氣にしてないけど」，得到她的Concert入場券及電話號碼。然後，到「Concert會場」觀看櫻井あさひ的迷你演唱會。
8月18日(Sat)	自宅	致電給あさひ，約定她在下週星期六約會，選「デートできたら,よかったんだけどね」。
8月25日(Sat)	公園	照約定地方公園等待あさひ，然後到漫畫茶室，當中選「ちょっと想像つかないな」、「別にいいんじゃない」、「真劍に考えてるなら,大丈夫だよ」。
9月5日(Wed)	大學	從大志得知あさひ會來10月20日的學園祭。
9月16日(Sun)	COMIC PARTY 會場內	あさひ手持畫集來到和樹的攤位，選「なんか描いてあげたほうがいいかな」。
9月23日(Sun)	自宅	晚上，あさひ來到探訪和樹，選「お茶でも飲んで行」。
10月2日(Tue)	大學	好像見到あさひ，是幻覺？選「幻覺じゃない！」。
10月20日(Sat)	大學	今天是あさひ在大學舉行的演唱會，選「よし,行ってみるか」。演唱會中，順序選「あさひちゃんの力になれれば」、「聲をかけよう」、「あさひちゃんが惡いんだから」、「そこまで言うなら……」。演唱會完結後，選「そうだね,どこか行こうか？」，到漫畫茶室，當中選「あさひちゃんの力になれないのか？」。然後，和樹帶あさひ到夕陽黃昏下的草地上，當中選「俺のために歌ってくれたんだ」。
10月21日(Sun)	COMIC PARTY 會場內	あさひ來到和樹的攤位，表示想將
		他的同人誌OVA化，選「俺のマンガにそんな價值は……」。
10月28日(Sun)	自宅	致電給あさひ約她在公園等，選「大丈夫か」，然後兩人到酒店唱K。
11月2日(Fri)	自宅	晚上，あさひ打電話來，約和樹明天約會，選「そうだ,どこかに誘ってあげようか？」、「大丈夫か」。
11月3日(Sat)	公園	待合後，到漫畫茶室，之後，あさひ好像十分疲累，選「公園で休もうか？」。
11月25日(Sun)	COMIC PARTY 會場內	あさひ來到和樹攤位，幫手售賣同人誌，選「やってもらってもいいかな？」。
12月1日(Sat)	自宅	あさひ致電給和樹，說出她聖誕節要出席忘年會……
12月8日(Sat)	自宅	致電給あさひ，約她明日一起到遊戲機中心，選「じゃ,今度,一緒に行ってあげようか？」。
12月5日(Wed)	自宅	大志來到和樹家觀看電視「Card Master Peach」。
12月9日(Sun)	遊戲機中心	玩那種遊戲？選「格ゲーにしとくか」。
12月24日(Mon)	自宅	あさひ竟然不出席忘年會，而拿著曲奇前來給和樹，選「う,うん……いいよ」。然後あさひ見到雜誌上報導聖誕節的事，選「俺は今日を特別な聖夜にしたい」。經過聖誕節當晚，二人已成為一對戀人……
12月30日(Sun)	COMIC PARTY 會場內	與平時一樣，あさひ來到和樹的攤位。
1月1日(Mon)	神社	與あさひ到神社參拜，然後，あさひ在大志的店鋪中看到くモくモ公仔，選「買ってあげよう」，買下她。
1月6日(Sat)	自宅	あさひ帶拿著曲奇來到給和樹，然後幫手繪畫原稿。翌日清早，あさひ弄早餐給和樹吃。（發生條件：繪畫原稿）
1月27日(Sun)	COMIC PARTY 會場內	あさひ將一張春CP的「櫻井あさひ演唱會」入場券給和樹，選「いいよ,春こみ以外で會えればいいんだし」，並約定在情人節約會。
2月14日(Thu)	公園	あさひ遲來，她的電話又接不通，選「もう少し待っていよう」、「まだ待っていよう」，等了多麼久，あさひ終於來到，選「……やっぱり,待っていてよかったな」，然後兩人Kiss，當中選「じゃ,もう一度してあげようか？」。
2月24日(Sun)	COMIC PARTY 會場內	あさひ來到和樹的攤位，問他白色情人節有沒有要事選「ああ,よかったと俺も思ってる」。然後，あさひ約和樹在當日約會，選「じゃあ，俺も何か用意しないとな」。
3月14日(Thu)	車站前	在會見あさひ之前買禮物給她，選「オーソドックスにクッキーでいいか」。然後到漫畫茶室會見あさひ……
3月24日(Sun)	公開錄音會場	選「一か八か強硬手段に訴えてみるか」，強行衝入會場內……
3月29日(Fri)	自宅	晚上，收聽あさひ出演的節目……
3月31日(Sun)	到「Concert 會場」，選	「會いに行こう」，然後選「あさひちゃんに勇氣をっ！」，あさひ向各FANS對和樹的告白，並決定為了他而退出藝能界……
ENDING		

御影すばる SUBARU MIKAGE



Personal Profile

年齡：17
身高：154cm
三圍：B80W56H80
血型：O
興趣：看動畫

與和樹同樣，在春CP初次踏足同人誌世界的新進同人作家，活潑開朗，注重禮儀，正義感比任何人為強，不過繪畫的實力就……





日期	場所	事件
5月6日(Sun)	往COMIC PARTY途中	在車站前碰上謎之少女，選「天からの贈り物？」。
5月6日(Sun)	COMIC PARTY會場內	購買同人誌時，看見剛才碰見的少女，接著和樹對她的同人誌的評價，答案是……選「とにかくほめよう！」。之後，選「いいよ」，答應與她合體成為一組。自此，便得知她的電話號碼及姓名。和樹回到家後，致電給すばる，選「ないな」，星期日到她的家裡。
5月13日(Sun)	すばる的家	一起製作同人誌。
6月3日(Sun)	COMIC PARTY會場內	選「ないな」，すばる星期日到和樹的家一起繪畫同人誌。
6月9日(Sat)	すばる的家	選「少し手伝おうか」，幫手繪畫原稿後，二人到公園散步……
6月10日(Sun)	自宅	すばる來到和樹的家一起繪畫同人誌。
6月16日(Sat)	自宅	和樹喜歡機械人嗎？選「俺はメイドさん人形のほうか」。
6月17日(Mon)	自宅	晚上，すばる帶昨日提到的機械人來到給和樹看……糟糕！給瑞希發現有女孩子來和樹的家裡！
7月8日(Sun)	COMIC PARTY會場內	夏CP犯罪計劃警告！？
7月19日(Thu)	自宅	晚上，すばる打電話來約和樹明天到海灘，選「いいよ」。
7月20日(Fri)	海灘	與すばる在海灘上暢泳。
7月29日(Sun)	自宅	致電給すばる，她叫和樹到事務所，相討夏CP對策的會議，選「行ってみよう」。
8月10日(Fri)	自宅	晚上，すばる打電話來叫和樹明天到會場，選「別にいいよ」。
8月11日(Sat)	COMIC PARTY會場內	要今晚留守會場？選「俺も泊まるか」。然後，選「すばるを誘ったほうかいいな」，約すばる參觀夏祭。
8月12日(Sun)	COMIC PARTY會場內	敵人終於出現，炸彈的位置？選「詠美のサークル」，接著すばる和敵人在天台展開對決，すばる身陷險境，選「死んでも助ける！」，捨身救助她，然後憑著兩人的愛與正義之力，終於成功將敵人擊敗。
9月16日(Sun)	COMIC PARTY會場內	「Comic Z」的總編對すばる的同人誌的評價是完全不合格，選「信じられる！すばるの可能性を！」→「あるに決まってるだろ！」。來到公園上，すばる對自己毫無自信，選「そんなこと言うな！」……
9月23日(Sun)	すばる的家	有沒有戀愛經驗？選「すばるかそこまで言うなら……」。然後，便開始體驗約會的練習……
10月6日(Sat)	自宅	すばる前來叫和樹檢查她的稿件，選「いや,そんなことないよ」。
10月19日(Fri)	自宅	すばる前來與和樹一起到塚本印刷所入稿。然後，和樹約すばる明天參觀大學祭，選「誘おう」。
10月20日(Sat)	大學	和樹與すばる參觀大學祭。
10月21日(Sun)	COMIC PARTY會場內	找由宇為すばる特訓，選「彼女にお願いしよう」。（自此起每週假日要到すばる的家走一趟，次數越多越好）
11月23日(Fri)	すばる的家	選「千部を狙おい」。
12月1日(Sat)	自宅	すばる來到幫手做稿，選「そんなことないよ」。然後，すばる用夜了，便決定在和樹的家暫住一晚。深夜，和樹看見すばる經已睡著，心中想……偷吻？選「ダメに決まってるだろ！」(發生條件：假日繪畫原稿)
12月2日(Sun)	自宅	致電給すばる，約她在聖誕節約會。
12月24日(Mon)	自宅	聖誕節當晚，すばる帶著自製的聖誕蛋糕而來。
1月1日(Tue)	自宅	正月，すばる來到約和樹一起到神社參拜。和樹的新年願望是？選「すばるといつまでも一緒にいたい」。
1月5日(Sat)	自宅	致電給すばる，約她一起到遊戲機中心玩。
1月27日(Sun)	COMIC PARTY會場內	CP結束後，由宇詢問和樹對すばる的感覺，選「たぶん,好き」。
2月24日(Sun)	自宅	朝早，すばる打電話來叫和樹先到會場。
3月2日(Sat)	自宅	得知すばる失蹤了……
3月3日(Sun)	自宅	致電給由宇尋求辦法，然後在她的故鄉的家發現すばる……
3月23日(Sat)	神戶	選項「すばるかいないとダメだ」、「あした,またちゃんと謝ろう」。
ENDING		

GAME PLAYERS GAME・DATA

機種	GameBoy Advance
發售商	任天堂
遊戲類型	RPG
售價	4800 日圓
發售日	8月1日

PS2/RPG/對應 DUAL SHOCK

TEXT：MARKS

黄金の太陽 最後攻略資料



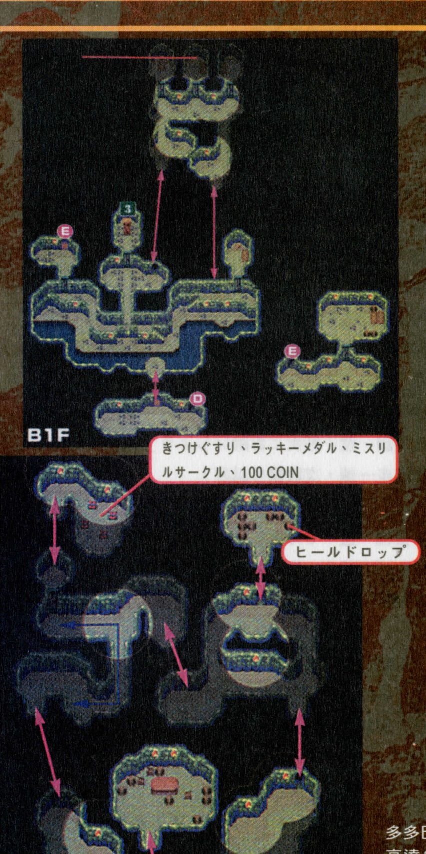
地下遺跡

在地下遺跡之中，會出現兩條分支的路段。現在為大家刊登上期沒有的PART B 路段，與上期路段都是由女神的位置作選擇，但只可以選擇其一。首先將盛載了水的石柱推至有水滴圖案的位置，令石台昇起。接著，在右面的房間使用イマジン看到女神像隱藏的寶箱。至於左面的房間，就可以回到兩條路段的會合位置。

◆將アクア的水貯起，再將水變成冰柱

龍伯砦

最初進入古普亞普時，發生了哈美度被捉的EVENT，但因為當時未有ENERGY——シャドー，所以無法救出哈美度。首先從龍伯村旁邊的山洞進入龍伯村，而村的上方就是龍伯砦。在入口處有士兵把守，因此不能直接進入，需要利用左面的陰暗的地方以シャドー避過。洞窟內的環境比較陰暗，基本可以使用シャドー通過，但走進光圈的範圍後就不能繼續隱形。當走到看守者附近時便會被發現，如遇上綠色看守者就會帶洛比他們回到入口處，但紅色看守者則會與洛比戰鬥。



CHECK 1

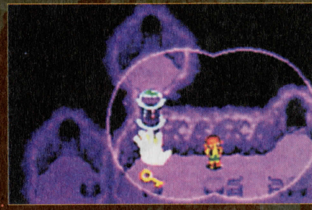
在鐵閘的房間中，有可以用來開啟洞內鐵閘的鑰匙。這鑰匙需要使用キャッチ才可以從房間拿走。



◆利用シャドー來避過士兵的耳目

CHECK 2

先打開上方的鐵閘，將木箱推掉至盡頭，利用其作為踏台，前往囚禁哈美度的房間。



◆使用キャッチ從鐵閘外取得鑰匙

CHECK 3

從盜賊手中救出哈美度之後，再回到多伯的房間，他就會讓洛比進入後面的房間。

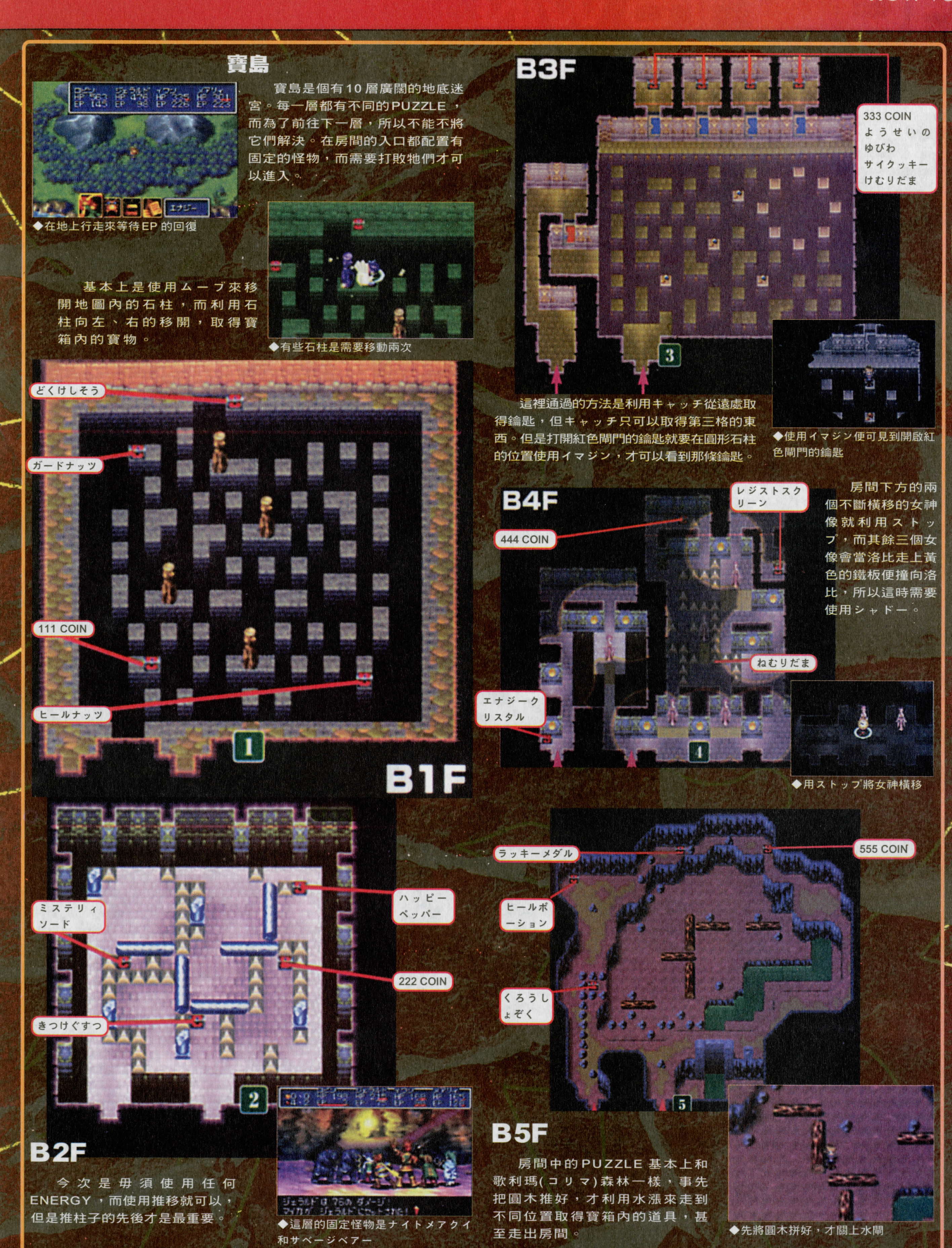


◆推下木箱後就可以取得左面的入口

BOSS~ケロンパ

多多巴會召喚出這隻HP高達2800的怪物，而他更會每回合回復HP，令洛比他們所造成的傷害減低了。最好先在進入前設定ZIN，可以在初時使用Lv4的召喚，之後則多使用亦弱點——火屬性的ENERGY攻擊。

◆以火屬性的ENERGY攻擊這冰怪



寶島

寶島是個有10層廣闊的地底迷宮。每一層都有不同的PUZZLE，而為了前往下一層，所以不能不將它們解決。在房間的入口都配置有固定的怪物，而需要打敗牠們才可以進入。

◆在地上行走來等待EP的回復

基本上是使用ムーブ來移開地圖內的石柱，而利用石柱向左、右的移開，取得寶箱內的寶物。

◆有些石柱是需要移動兩次

B2F

今次是毋須使用任何ENERGY，而使用推移就可以，但是推柱子的先後才是最重要。

◆這層的固定怪物是ナイトメアクイ和サベージベアー

B3F

這裡通過的方法是利用キャッチ從遠處取得鑰匙，但キャッチ只可以取得第三格的東西。但是打開紅色閘門的鑰匙就要在圓形石柱的位置使用イマジン，才可以看到那條鑰匙。

◆使用イマジン便可見到開啟紅色閘門的鑰匙

B4F

房間下方的兩個不斷橫移的女神像就利用ストップ，而其餘三個女像會當洛比走上黃色的鐵板便撞向洛比，所以這時需要使用シャドー。

◆用ストップ將女神橫移

B5F

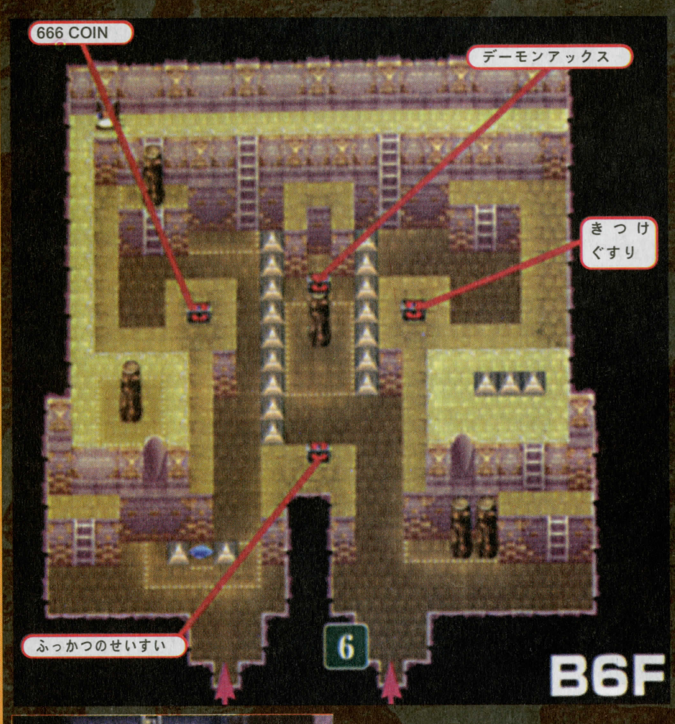
房間中的PUZZLE基本上和歌利瑪(コリマ)森林一樣，事先把圓木推好，才利用水漲來走到不同位置取得寶箱內的道具，甚至走出房間。

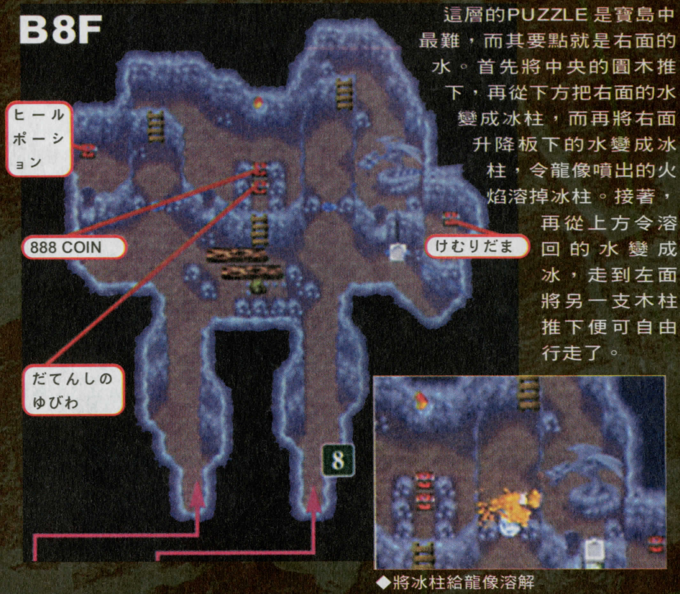
◆先將圓木拼好，才關上水閘

這一層需要使用ムーブ和チルド兩種ENERGY。當中最重要的寶物——デーモンアックス就是放在中央石柱上的寶箱內，首先將中央的石柱推至上方的凹位，接著再將左上方的石柱推掉下一層，就可以走到凹位處拿取。此外，當中左上方的ZIN會見到主角就會逃走，而需要令牠逃至右面那平排的石格，再用ストップ將其捕捉。



◆利用冰柱和石柱來取得中央的寶物





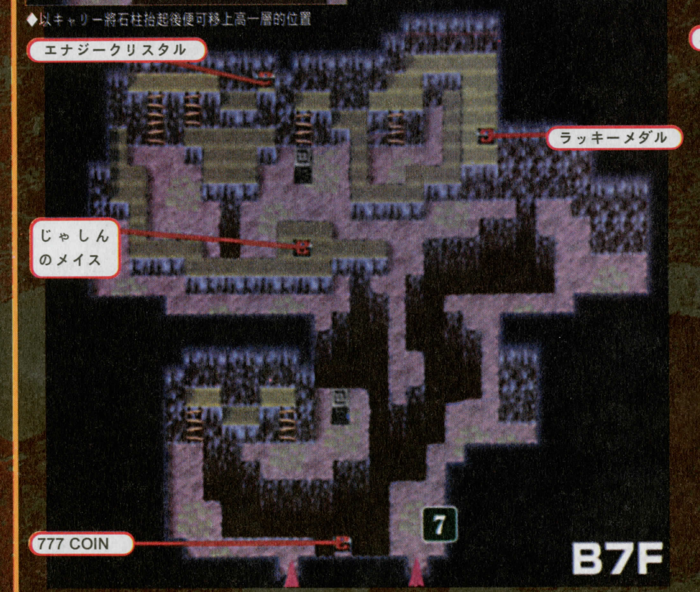
這層的PUZZLE是寶島中最難，而其要點就是右面的水。首先將中央的圓木推下，再從下方把右面的水變成冰柱，而再將右面升降板下的水變成冰柱，令龍像噴出的火焰溶掉冰柱。接著，再從上方令溶回的水變成冰，走到左面將另一支木柱推下便可自由行走了。

◆將冰柱給龍像溶解

這層利用浮在水面的圓木通過。最重要的是如何利用圓木作障外物來前進，使用複雜的圓木移動到達目的地。

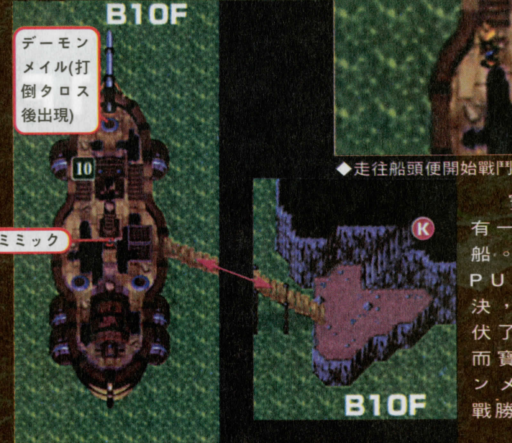


◆ムラマサ這件咀咒需要裝上だてんしのゆびわオ可解除



◆以キャリー將石柱抬起後便可移上高一層的位置

當中只要有キャリー就會變得簡單，上半部份都是使用同一石柱，只需要利用キャリー來運送。



◆走往船頭便開始戰鬥

寶島的最底層會有一艘波羅波羅的船。雖然當中沒有PUZZLE需要解決，但是這裡卻潛伏了強勁的怪物，而寶物——デーモンメイル就需要在戰勝後才取得。

BOSS~タロス

タロス是一隻可以與最終BOSS匹敵的怪物。要對付牠所需要戰力基本要有Lv30或以上，因此Level不足時就要離開。對付タロス最有效的戰法是以連續召喚，而且因召喚後，ZIN並不是即時回到角色身上，令能力值處於低水平，所以每一回合最好只有其中一人發動，其他角色就作擋護。召喚以インパクト和ラグナロック最為有效。之後可以以帶有毒的武器攻擊，以及多使用其弱點——地屬性攻擊。



◆每回合都要進行回復



道具表

武器

武器名稱	攻擊力	價格	裝備角色	特殊效果
アークティクソード	55	2600	洛比、積拿度	發動ブリザードコール(打擊18、水屬性傷害、攻擊力下降效果)
アサッシンソード	90	7800	洛比、積拿度、依華	發動デスクライシス(打擊28、地屬性傷害、戰鬥不能效果)
ウィッチワンド	32	860	依華、米雅莉	發動スタンボルテージ(打擊12、風屬性傷害、麻痺效果)
ウッドスティック	4	40	依華、米雅莉	—
エルブンレイピア	44	2200	洛比、積拿度、依華	發動ウインドウィーゼル(打擊16、風屬性傷害)
エンジェルアンク	83	6400	依華、米雅莉	發動ライフサック(打擊29、水屬性傷害、吸收HP效果)
ガイアのつるぎ	135	17000	洛比、積拿度	發動タイタニック(打擊70、地屬性傷害)
ギガントアックス	114	14000	洛比、積拿度	發動メルティアーマー(打擊47、火屬性傷害、防禦力下降效果)
きくいちもんじ	128	13400	洛比、積拿度、依華	發動しゅらのまい(打擊64、風屬性傷害、防禦貫穿效果)
グラビティメイス	88	7000	洛比、積拿度、米雅莉	發動アースアタック(打擊20、地屬性傷害)
グランシャムシール	99	10000	洛比、積拿度	發動ストロングアシッド(打擊34、火屬性傷害、攻擊力下降效果)
クリスタルロッド	106	13400	依華、米雅莉	發動ドロウンキル(打擊47、水屬性傷害、戰鬥不能效果)
グレートアックス	80	5200	洛比、積拿度	—
グレートソード	90	7000	洛比、積拿度	—
サイキックロッド	64	3800	依華、米雅莉	發動エナジーサック(打擊22、水屬性傷害)
シノビガタナ	94	8800	洛比、積拿度、依華	發動レジストスラッシュ(打擊38、風屬性傷害、ENERGY耐性下降效果)
シャーマンのツエ	10	—	依華、米雅莉	—
じゃしんのメイス	130	13800	洛比、積拿度、米雅莉	發動デスポイズン(打擊53、地屬性傷害、猛毒效果)咀咒
ショートソード	8	120	洛比、積拿度、依華	—
シルバーブレード	108	12000	洛比、積拿度	發動アクアストライク(打擊42、水屬性傷害)
スイフトソード	104	9400	洛比、積拿度、依華	發動ソニックスマッシュ(風屬性傷害、有時會發揮三倍傷害)
スターメイス	84	6200	洛比、積拿度、米雅莉	—
スピリットワンド	76	5400	依華、米雅莉	發動フロストバイト(打擊28、水屬性傷害、麻痺效果)
セイントアンク	46	1600	依華、米雅莉	發動アンチエナジーレイ(打擊14、風屬性傷害、封鎖ENERGY效果)
セイントメイス	126	14500	洛比、積拿度、米雅莉	可使用回復HP200 回復HP2
デーモンアックス	132	16000	洛比、積拿度	發動ポイズンスタッブ(打擊55、地屬性傷害、毒效果)咀咒
デビルスティック	92	10000	依華、米雅莉	發動バッドオーメン(打擊43、地屬性傷害、惡靈效果)咀咒
ドラゴンアックス	100	10300	洛比、積拿度	發動ヒートミラージュ(打擊21、火屬性傷害、幻覺效果)
バーニングアックス	84	7500	洛比、積拿度	發動ファイアアタック(打擊23、火屬性傷害)
ばくえんのオノ	76	4600	洛比、積拿度	發動エクスプロージョン(打擊20、火屬性傷害、麻痺效果)
バスタードソード	70	4000	洛比、積拿度	—
バトルアックス	24	280	洛比、積拿度	—
バトルメイス	56	2600	洛比、積拿度、米雅莉	—
バトルレイピア	58	2900	洛比、積拿度、依華	—
ハンターソード	28	520	洛比、積拿度、依華	—
バンディットソード	12	700	洛比、積拿度、依華	發動スピードスマッシュ(打擊0.9倍、風屬性傷害、有時會發揮三倍傷害)
ブロードアックス	50	1400	洛比、積拿度	—
ブロードソード	40	1000	洛比、積拿度	—
ヘビーメイス	26	500	洛比、積拿度、米雅莉	—
ホーリィメイス	112	8400	洛比、積拿度、米雅莉	發動ブラインドスモッグ(打擊49、風屬性傷害、幻覺效果)
ホロスコープワンド	102	11400	依華、米雅莉	發動シャイニングスター(打擊57、風屬性傷害、幻覺效果)
マジックロッド	16	380	依華、米雅莉	發動ミルキークラウド(打擊10、風屬性傷害、睡眠效果)
マスターレイピア	86	6800	洛比、積拿度、依華	—
ミステリィソード	84	6400	洛比、積拿度、依華	發動ライフナリッシュ(打擊25、地屬性傷害、吸收HP效果)
ミドルメイス	6	80	洛比、積拿度、米雅莉	—
ムラマサ	126	13600	洛比、積拿度	發動おにびおくり(打擊60、火屬性傷害、惡靈效果)咀咒
ロングソード	14	200	洛比、積拿度	—
ワークソード	6	30	洛比、積拿度	—

防具

防具名稱	防禦力	價格	裝備角色	特殊效果
アースシールド	31	4100	洛比、積拿度	地耐性+20，可使用回復HP150
アーマーシェル	30	3600	洛比、積拿度	—
アームレット	17	900	依華、米雅莉	—
アイアンシールド	20	1200	洛比、積拿度	—
アイアンヘルム	20	1600	洛比、積拿度	—
アクアジャケット	30	3000	洛比、積拿度、依華、米雅莉	水耐性+30，火耐性+20
あしゅらのよろい	42	15000	洛比、積拿度	攻擊力+5，回復HP8
インテリアーマー	21	1000	洛比、積拿度	EP+20
ヴァンアームレット	25	2000	依華、米雅莉	—
ヴァンブレイス	27	1800	洛比、積拿度、依華、米雅莉	攻擊力+5
ウッドキャップ	10	400	洛比、積拿度、依華、米雅莉	—
ウッドシールド	6	40	洛比、積拿度	—
エルブンクロース	22	1700	洛比、積拿度、依華、米雅莉	敏捷度1.5倍
オープンヘルム	9	180	洛比、積拿度	—
オーラフラブ	36	6500	洛比、積拿度、依華、米雅莉	可使用ENERGY耐性提升
おとひめのローブ	43	13500	米雅莉	水耐性+40，回復HP10
ガードアームレット	27	2600	依華、米雅莉	可使用防禦力提升
カクテルトレス	29	4000	米雅莉	EP+15
かすりのきもの	25	2800	洛比、積拿度、依華、米雅莉	火耐性+10，敏捷度+10
かわのうでわ	7	180	依華、米雅莉	—
ガントレット	23	1600	米雅莉	—
きらめくティアラ	27	3600	米雅莉	可使用消除幻覺
キルトグラブ	2	10	米雅莉	—
ぎんのうでわ	30	4000	依華、米雅莉	—
くろしょうぞく	36	6900	洛比、積拿度、依華、米雅莉	敏捷度+30，風耐性+10
くろずきん	28	2800	洛比、積拿度、依華、米雅莉	敏捷度+20
コットンのふく	3	20	洛比、積拿度、依華、米雅莉	
サークレット	6	120	依華、米雅莉	—
さそうぼうし	20	3000	洛比、積拿度、依華、米雅莉	裝備後容易遇上怪物
サタンクラウン	40	7500	洛比、積拿度、依華、米雅莉	回復EP4(咀咒)
シノビのはちがね	33	5200	洛比、積拿度、依華、米雅莉	—
ジャーキーローブ	26	2400	依華、米雅莉	會心率+8，回復EP2
ジュエリークラウン	35	4000	洛比、積拿度、依華、米雅莉	—
シルクのローブ	20	1400	依華、米雅莉	運+5
シルバーサークル	16	1300	依華、米雅莉	—
シルバーベスト	28	3200	洛比、積拿度、依華、米雅莉	—
シルバーヘルム	30	3900	洛比、積拿度	—
スカラーウェア	18	850	洛比、積拿度、依華、米雅莉	EP+8
スチールアーマー	36	4900	洛比、積拿度	—
スチールヘルム	27	3100	洛比、積拿度	—
スパイクアーマー	34	14000	洛比、積拿度	攻擊力+10，會心率+6
スピリットアーマー	32	4000	洛比、積拿度	地耐性+15，水耐性+15，火耐性+15，風耐性+15
せいれいのうでわ	38	9000	依華、米雅莉	地威力+10，水威力+10，可使用令人興奮的效果
セイントローブ	36	7000	依華、米雅莉	—
セレスヘルム	29	3700	洛比、積拿度	回復HP5
ソーングラブ	26	2100	洛比、積拿度、依華、米雅莉	EP1.2倍
たびのローブ	10	200	依華、米雅莉	攻擊力+8
チェインフード	23	2000	洛比、積拿度、依華、米雅莉	—
チェインメイル	25	2000	洛比、積拿度	—
チャイナドレス	19	1600	米雅莉	可使用令敵人攻擊下降
デーモンメイル	50	17000	洛比、積拿度	風耐性-10(咀咒)
ドラゴンスケール	44	17000	洛比、積拿度	水耐性+30，火耐性+30
トラベルベスト	7	50	洛比、積拿度、依華、米雅莉	—
ナイトシールド	28	3000	洛比、積拿度	—
ナイトヘルム	33	4600	洛比、積拿度	—

パワーグラブ	32	4000	洛比、積拿度、依華、米雅莉	攻擊力+10
ひかりのうでわ	35	7000	依華、米雅莉	火威力+10，風威力+10，可使用回復HP100
ファーコート	16	400	洛比、積拿度、依華、米雅莉	水耐性+20
プラチナサークル	29	4200	依華、米雅莉	—
プレートメイル	33	4400	洛比、積拿度	—
プロテクトサークル	25	3400	依華、米雅莉	—
ブロンズシールド	14	500	洛比、積拿度	—
ブロンズヘルム	14	600	洛比、積拿度	—
マジカルカソック	39	9000	依華、米雅莉	回復EP2
ミステリィグラブ	34	5200	洛比、積拿度、依華、米雅莉	地威力+5，水威力+5，火威力+5，風威力+5
ミスリルサークル	34	7000	依華、米雅莉	回復EP3
ミラーシールド	39	5200	洛比、積拿度	可使用令敵人產生幻覺
むしゃかぶと	35	10000	洛比、積拿度	地威力+10，會心率+10
よげんしゃのぼうし	30	4600	洛比、積拿度、依華、米雅莉	可使用戰鬥不能的預言
りゅうのたて	26	2400	洛比、積拿度	火耐性+30
レザーアーマー	12	240	洛比、積拿度	—
レザーキャップ	3	30	洛比、積拿度、依華、米雅莉	—
レザーグラブ	10	220	洛比、積拿度、依華、米雅莉	—
レジストスクリーン	42	9800	洛比、積拿度、依華、米雅莉	水耐性+30，火耐性+30，風耐性+30
ローブオブフェザー	45	14000	依華、米雅莉	風威力+20，風耐性+30，敏捷度+30
ワンピース	4	25	米雅莉	—

其他裝備

裝備名稱	價格	裝備角色	特殊效果
エナジストリング	3100	洛比、積拿度、依華、米雅莉	可使用回復EP7
キュアリング	800	洛比、積拿度、依華、米雅莉	可使用回復HP70
きわめのブーツ	2400	洛比、積拿度、依華、米雅莉	防禦力+4，會心率+12
クイックブーツ	2100	洛比、積拿度、依華、米雅莉	防禦力+3，敏捷度+20
けがわのブーツ	1200	洛比、積拿度、依華、米雅莉	防禦力+2，水耐性+15
シルクのビスチェ	1800	米雅莉	防禦力+6，運+1
スーパーかめブーツ	600	洛比、積拿度、依華、米雅莉	防禦力+3，敏捷度減半
スリープリング	1400	洛比、積拿度、依華、米雅莉	可使用令敵人睡眠
だてんちのゆびわ	6400	洛比、積拿度、依華、米雅莉	壓制咀咒效果
マッスルリング	2600	洛比、積拿度、依華、米雅莉	可使用攻擊上昇
ミスリルシャツ	2900	洛比、積拿度、依華、米雅莉	防禦力+10，上昇HP5
モノケロスリング	1100	洛比、積拿度、依華、米雅莉	可使用消除毒
ようせいのゆびわ	2900	洛比、積拿度、依華、米雅莉	可使用興奮效果
ランニングシャツ	400	洛比、積拿度、依華、米雅莉	防禦力+1，敏捷度+15
アクアのドロップ	裝備後可修得ENERGY——アクア		
キャッチのビーズ	裝備後可修得ENERGY——キャッチ		
キャリーのいし	裝備後可修得ENERGY——キャリー		
シャドーのたま	裝備後可修得ENERGY——シャドー		
ストップのジェム	裝備後可修得ENERGY——ストップ		
チルドのまがたま	裝備後可修得ENERGY——チルド		
フォースのオーブ	裝備後可修得ENERGY——フォース		
リフトのジュエル	裝備後可修得ENERGY——リフト		

消耗道具

道具名稱	價格	用途
いばらのたね	50	使用後以荊棘給予傷害
エナジークリスタル	1500	使用後EP 全回復
オイルドロップ	30	使用後給予炎之傷害
ガードナッツ	500	使用後防禦力上昇
かまいたちのつめ	40	使用後給予真空傷害
きつけぐすり	30	使用後治療幻覺，麻痺，睡眠等
ゲームチケート	50	多利比町發行的特別票券
けむりだま	30	使用後以煙阻礙敵方視界
サイクッキー	500	使用後EP 最大值上昇
すいしょうのこな	60	使用後給予水之傷害
スピードミント	500	使用後敏捷度上昇
せいなるはね	70	使用後不會遇上怪物
どくけしそう	20	使用後治療毒，猛毒
ハッピーペッパー	500	使用後運上昇
ねむりだま	60	使用後令敵方睡眠
パワーアップル	500	使用後攻擊上昇
ヒールドロップ	500	使用後回復HP500
ヒールナッツ	200	使用後回復HP200
ヒールポーション	1000	使用後HP 全回復
ふっかつのせいすい	3000	使用後治療戰鬥不能
やくそう	10	使用後回復HP50
ライフパン	500	使用後最大HP 上昇
ラッキーメダル	100	使用後多利比町發行的特別金幣

ZIN 一覽表

地 ZIN

NAME	能力值	範圍	效果
ソロ	HP+8,EP+4,攻擊+3	敵單體	攻擊時發出打擊x1.6 倍的威力
グラニト	HP+9,防禦+2,敏捷+2,運+1	己全體	在大地的保護下一回合內的傷害減半
マイカ	HP+10,EP+3,敏捷+3	己單體	以大地之力回復戰鬥不能(有可能失敗)
アイヴィ	HP+12,EP+4,防禦+3,運+1	敵全體	敵敏捷度下降
カルク	HP+10,攻擊+3,運+1	敵單體	回復部份被減去的HP,打擊+50
ジー	HP+9,EP+3,敏捷+3	敵單體	以重力封鎖敵方的行動
バルブ	HP+12,攻擊+4	敵單體	打擊+60 後所給予的傷害會追加猛毒

火 ZIN

NAME	能力值	範圍	效果
バーン	HP+10,攻擊+2,敏捷+2,運+2	己全體	在火神的力量下，己方全體攻擊力上昇
コロナ	HP+8,攻擊+3,敏捷+2	敵單體	打擊+30 後所給予的傷害會追加幻覺
フィーバ	HP+12,EP+3,防禦+3,運+1	己全體	己方全體的防禦力上昇
ダイナ	HP+8,攻擊+3,敏捷+2	敵單體	打擊+50 後所給予的傷害會追加麻痺
ジェネ	HP+9,EP+4,防禦+2,敏捷+2	己全體	燃燒內心的火焰，己方全體EP 回復
マグナ	HP+14,EP+3,防禦+2	己全體	在火之力之下防禦一回合內的傷害
ヒート	HP+9,攻擊+3,運+1	敵單體	給予貫穿對手防禦力的傷害，打擊+30

水 ZIN

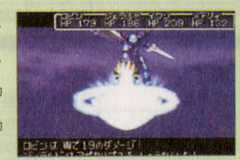
NAME	能力值	範圍	效果
フィズ	HP+9,EP+4,防禦+3	己單體	回復己方單體的HP
ソルベ	HP+12,攻擊+3,運+1	敵單體	打擊+30 後所給予的傷害會追加攻擊力下降
ミルキー	HP+11,攻擊+4	敵單體	攻擊時發出打擊1.3倍的威力，追加睡眠效果
マーチン	HP+8,EP+4,敏捷+3	己全體	以痊癒之水回復己方全體HP
スウィズ	HP+9,攻擊+4,運+1	敵單體	打擊+40 後所給予的傷害會追加防禦力下降
ミント	HP+8,EP+3,防禦+2,運+2	己全體	痊癒戰鬥不能、咀咒以外的異常狀態
チチ	HP+13,EP+4,敏捷+4	己單體	以復活之水回復戰鬥不能

風 ZIN

NAME	能力值	範圍	效果
ゲイル	HP+9,攻擊+2,敏捷+2	敵單體	打擊+10後所給予的傷害會有確率地發生2倍傷害
シルキー	HP+12,EP+5,防禦+2,運+1	己全體	以風令己方全體對ENERGY 的耐性上昇
バイス	HP+11,EP+3,敏捷+2,運+1	己全體	以神風提升己方全體的敏捷度
スモーキ	HP+9,攻擊+3	敵單體	打擊+60 後所給予的傷害會追加幻覺
ツヴァイ	HP+8,EP+4,敏捷+3	己單體	下一回合可以進行兩次行動
エレキ	HP+10,攻擊+5	敵單體	以打擊1.4倍威力的攻擊所造成的傷害追加麻痺效果
ブリーズ	HP+11,EP+5,防禦+2,運+1	敵單體	高機會封鎖敵方的ENERGY

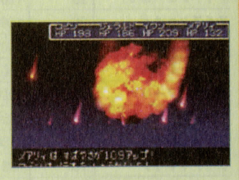
地之召喚

召喚名稱	需要 ZIN	效果
ヴィーナス	地 ZINx1	給予對象：30+ 對象最大HPx3% 的傷害,召喚者的地Energy Power+10
アメン・ラー	地 ZINx2	給予對象：60+ 對象最大HPx6% 的傷害,召喚者的地Energy Power+30
キュベレ	地 ZINx3	給予對象：120+ 對象最大HPx9% 的傷害,召喚者的地Energy Power+60
アポカリプス	地 ZINx4	給予對象：240+ 對象最大HPx12% 的傷害,召喚者的地Energy Power+100



火之召喚

召喚名稱	需要 ZIN	效果
マーズ	火 ZINx1	給予對象：30+ 對象最大HPx3% 的傷害,召喚者的火Energy Power+10
ジラッフ	火 ZINx2	給予對象：60+ 對象最大HPx6% 的傷害,召喚者的火Energy Power+30
ヴェスタ	火 ZINx3	給予對象：120+ 對象最大HPx9% 的傷害,召喚者的火Energy Power+60
メテオ	火 ZINx4	給予對象：240+ 對象最大HPx12% 的傷害,召喚者的火Energy Power+100



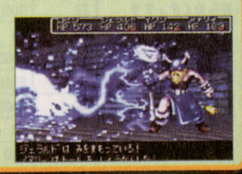
水之召喚

召喚名稱	需要 ZIN	效果
マーキュリー	水 ZINx1	給予對象：30+ 對象最大HPx3% 的傷害,召喚者的水Energy Power+10
ネレイ	水 ZINx2	給予對象：60+ 對象最大HPx6% 的傷害,召喚者的水Energy Power+30
ウォーダン	水 ZINx3	給予對象：120+ 對象最大HPx9% 的傷害,召喚者的水Energy Power+60
ボレアス	水 ZINx4	給予對象：240+ 對象最大HPx12% 的傷害,召喚者的水Energy Power+100



風之召喚

召喚名稱	需要 ZIN	效果
ジュピター	風 ZINx1	給予對象：30+ 對象最大HPx3% 的傷害,召喚者的風Energy Power+10
アタランテ	風 ZINx2	給予對象：60+ 對象最大HPx6% 的傷害,召喚者的風Energy Power+30
プロクネ	風 ZINx3	給予對象：120+ 對象最大HPx9% 的傷害,召喚者的風Energy Power+60
トール	風 ZINx4	給予對象：240+ 對象最大HPx12% 的傷害,召喚者的風Energy Power+100



ENERGY表

ENERGY NAME	EP	範圍	效果	洛比	積拿度	依華	米雅莉
クエイク	4	敵方3	攻擊力12,給予地屬性傷害	劍士系	-	-	-
アースクエイク	7	敵方5	攻擊力35,給予地屬性傷害	劍士系	-	-	-
クエウクスフィア	15	敵方7	攻擊力65,給予地屬性傷害	劍士系	-	-	-
スパイア	5	敵方1	攻擊力40,給予地屬性傷害	劍士系	狂戰士系	-	-
スパイアクレイ	13	敵方3	攻擊力85,給予地屬性傷害	劍士系	狂戰士系	-	-
スパイアストーン	22	敵方3	攻擊力160,給予地屬性傷害	劍士系	狂戰士系	-	-
ガイア	7	敵方3	攻擊力40,給予地屬性傷害	劍士系	-	魔劍士(地)系	-
マザーガイア	17	敵方5	攻擊力100,給予地屬性傷害	劍士系	-	魔劍士(地)系	-
グランドガイア	32	敵方5	攻擊力200,給予地屬性傷害	-	-	魔劍士(地)系	-
グロウ	4	敵方1	攻擊力25,給予地屬性傷害	狂戰士系	狂戰士系	靈術師(風)系	靈術師(水)系
マッドグロウ	10	敵方3	攻擊力60,給予地屬性傷害	狂戰士系	狂戰士系	靈術師(風)系	靈術師(水)系
ジャングルグロウ	19	敵方5	攻擊力110,給予地屬性傷害	狂戰士系	狂戰士系	靈術師(風)系	靈術師(水)系
ブロッサム	6	敵方3	攻擊力35,給予地屬性傷害	聖戰士系	White Night	-	聖劍士系
ソンブロッサム	11	敵方3	攻擊力70,給予地屬性傷害	聖戰士系	White Night	-	聖劍士系
ブライアブロッサム	23	敵方5	攻擊力140,給予地屬性傷害	聖戰士系	White Night	-	聖劍士系
ませきがん	5	敵方3	攻擊力30,給予地屬性傷害	武士	武士	-	-
ませきしょう	15	敵方5	攻擊力90,給予地屬性傷害	武士	武士	-	-
ませきりゅう	30	敵方5	攻擊力160,給予地屬性傷害	武士	武士	-	-
たけざしのじゅつ	7	敵方3	攻擊力45,給予地屬性傷害	忍者	忍者	-	-
たじやりのじゅつ	13	敵方3	攻擊力85,給予地屬性傷害	忍者	忍者	-	-
たけふうじのじゅつ	24	敵方5	攻擊力150,給予地屬性傷害	忍者	忍者	-	-
ひゃっきやこう	12	敵方3	攻擊力60,給予地屬性傷害	武士	武士	-	-
ラグナロック	7	敵方1	攻擊力35,給予地屬性傷害	劍士系	-	-	-
かぶとわり	8	敵方1	打擊+30,戰鬥不能效果	武士	武士	-	-
めっさつのじゅつ	18	敵方1	打擊1.5倍,戰鬥不能效果	忍者	忍者	-	-
デスフォーチュン	6	敵方1	死靈效果	狂戰士系	狂戰士系	魔劍士系	黑魔術師
デスチャージ	8	敵方1	戰鬥不能效果	狂戰士系	狂戰士系	黑魔術師	黑魔術師
スクリーム	5	敵方3	惡靈效果	狂戰士系	狂戰士系	魔劍士系	黑魔術師
キュア	3	己方1	回復HP70	劍士系	-	靈術師(風)系	靈術師(水)系
キュアライト	7	己方1	回復HP150	劍士系	-	靈術師(風)系	靈術師(水)系
キュアベスト	10	己方1	回復HP300	劍士系	-	靈術師(風)系	靈術師(水)系
リバイブ	15	己方1	回復戰鬥不能	劍士系	狂戰士系	靈術師(風)系	靈術師(水)系
リターン	6	-	返回迷宮入口	固定	-	-	-
キャリー	2	-	移動已舉起的輕物件	道具	道具	道具	道具
キャッチ	1	-	遠距離取輕物件	道具	道具	道具	道具
フレア	4	敵方3	攻擊力15,給予火屬性傷害	-	戰士系	-	-
フレアウォル	7	敵方3	攻擊力40,給予火屬性傷害	-	戰士系	-	-
フレアストーム	12	敵方3	攻擊力80,給予火屬性傷害	-	戰士系	-	-
ファイア	6	敵方3	攻擊力35,給予火屬性傷害	-	戰士系	-	-
ファイアボール	12	敵方5	攻擊力65,給予火屬性傷害	-	戰士系	-	-
ファイアクロス	23	敵方5	攻擊力140,給予火屬性傷害	-	戰士系	-	-
ヴァルカン	6	敵方1	攻擊力45,給予火屬性傷害	-	戰士系	修驗者(風)系	修驗者(水)系
イラプトヴァルカン	14	敵方3	攻擊力90,給予火屬性傷害	-	戰士系	修驗者(風)系	修驗者(水)系
ブラストヴァルカン	29	敵方5	攻擊力180,給予火屬性傷害	-	戰士系	修驗者(風)系	修驗者(水)系
ボム	5	敵方3	攻擊力25,給予火屬性傷害	White Night	狂戰士系	-	聖戰士系
マインボム	9	敵方3	攻擊力50,給予火屬性傷害	White Night	狂戰士系	-	聖戰士系
バーストボム	19	敵方5	攻擊力110,給予火屬性傷害	White Night	狂戰士系	-	聖戰士系
デンジャラス	7	敵方3	攻擊力40,給予火屬性傷害	狂戰士系	狂戰士系	-	-
デンジャラクト	13	敵方5	攻擊力70,給予火屬性傷害	狂戰士系	狂戰士系	-	-
デンジャフュジョン	31	敵方7	攻擊力150,給予火屬性傷害	狂戰士系	狂戰士系	-	-
れっかざん	4	敵方1	攻擊力40,給予火屬性傷害	武士	武士	-	-
もうかざん	12	敵方3	攻擊力70,給予火屬性傷害	武士	武士	-	-
おにかざん	27	敵方5	攻擊力120,給予火屬性傷害	武士	武士	-	-
ばくえんのじゅつ	5	敵方3	攻擊力35,給予火屬性傷害	忍者	忍者	-	-
ばくらいのじゅつ	11	敵方5	攻擊力65,給予火屬性傷害	忍者	忍者	-	-
ばくしんのじゅつ	29	敵方7	攻擊力130,給予火屬性傷害	忍者	忍者	-	-
ばくえんりゅう	6	敵方1	攻擊力80,給予火屬性傷害	武士	武士	-	-
ヒートバーナー	6	敵方1	打擊+33,給予火屬性傷害	-	戰士系	-	-
プラネットダイバー	7	敵方1	打擊+36,給予火屬性傷害	狂戰士系	狂戰士系	-	-
ウィーク	4	敵方1	敵防御下降	狂戰士系	戰士系	-	-
ハイウィーク	6	敵方3	敵防御下降	狂戰士系	戰士系	-	-
プロテクト	3	己方1	防御上昇	-	戰士系	魔戰士系	聖戰士系
ハイプロテクト	5	己方全	防御上昇	-	戰士系	魔戰士系	聖戰士系
しゅごぼさつ	3	己方1	防御上昇	武士	武士	-	-
しゅごてんじん	5	己方全	防御上昇	武士	武士	-	-
ムーブ	2	-	水平移動物件	固定	固定	-	-
チルド	5	敵方3	攻擊力20,給予水屬性傷害	道具	道具	道具	僧侶系
チルドアース	8	敵方3	攻擊力45,給予水屬性傷害	-	-	-	僧侶系
チルドマウンテン	15	敵方3	攻擊力100,給予水屬性傷害	-	-	-	僧侶系
アイス	5	敵方1	攻擊力35,給予水屬性傷害	-	-	-	僧侶系

アイスホーン	11	敵方3	攻擊力70,給予水屬性傷害	-	-	-	僧侶系
アイスミサイル	23	敵方3	攻擊力160,給予水屬性傷害	-	-	-	僧侶系
プリズム	7	敵方3	攻擊力40,給予水屬性傷害	-	修驗者(風)系	賢者系	賢者系
ヘイルプリズム	16	敵方5	攻擊力90,給予水屬性傷害	-	修驗者(風)系	賢者系	賢者系
フリーズプリズム	31	敵方5	攻擊力190,給予水屬性傷害	-	修驗者(風)系	賢者系	賢者系
アクア	5	敵方3	攻擊力25,給予水屬性傷害	-	修驗者(風)系	RANGER	修驗者(水)系
アクアフォール	10	敵方3	攻擊力60,給予水屬性傷害	-	修驗者(風)系	RANGER	修驗者(水)系
アクアスプラッシュ	20	敵方5	攻擊力120,給予水屬性傷害	-	修驗者(風)系	RANGER	修驗者(水)系
バブル	5	敵方3	攻擊力28,給予水屬性傷害	靈術師(風)系	-	黑魔術師	靈術師(水)系
バブルバルーン	12	敵方5	攻擊力65,給予水屬性傷害	靈術師(風)系	-	黑魔術師	靈術師(水)系
バブルスパイラル	31	敵方7	攻擊力150,給予水屬性傷害	靈術師(風)系	-	黑魔術師	靈術師(水)系
プレッシャーエッジ	5	敵方1	打擊32,給予水屬性傷害	聖劍士系	聖戰士系	-	聖劍士系
スプラッシュ	5	敵方全	消除敵提昇的能力	聖劍士系	聖戰士系	賢者系	僧侶系
プライ	4	己方1	回復HP100	聖劍士系	聖戰士系	-	僧侶系
プライウェル	8	己方1	回復HP200	聖劍士系	聖戰士系	-	僧侶系
アーネストプライ	12	己方1	回復HP1000	聖劍士系	聖戰士系	-	僧侶系
ウィッシュ	9	己方全	回復HP80	聖劍士系	聖戰士系	賢者系	僧侶系
ウィッシュウェル	13	己方全	回復HP160	聖劍士系	聖戰士系	賢者系	僧侶系
ピュアウィッシュ	20	己方全	回復HP400	聖劍士系	聖戰士系	賢者系	僧侶系
アンチドウテ	2	己方1	消除毒	聖劍士系	聖戰士系	白魔術師	僧侶系
アテンション	3	己方1	回復幻覺、麻痺、睡眠等	聖劍士系	聖戰士系	白魔術師	僧侶系
リフト	2	-	物件垂直抬起	道具	道具	道具	道具
シャドー	1	-	隱藏陰暗處	道具	道具	道具	道具
ブルーフ	5	-	難遇上怪物	聖劍士系	聖戰士系	-	聖劍士系
ライトニング	4	敵方1	攻擊力20,給予水屬性傷害	靈術師(風)系	-	靈術師(風)系	黑魔術師
ライトニングボルト	7	敵方3	攻擊力40,給予風屬性傷害	靈術師(風)系	-	靈術師(風)系	黑魔術師
ヘブンライトニング	14	敵方3	攻擊力90,給予風屬性傷害	靈術師(風)系	-	靈術師(風)系	黑魔術師
レイ	6	敵方3	攻擊力35,給予風屬性傷害	-	-	魔術師系	-
レイストーム	10	敵方3	攻擊力65,給予火屬性傷害	-	-	魔術師系	-
レイデストラクト	21	敵方3	攻擊力150,給予風屬性傷害	-	-	魔術師系	-
プラズマ	8	敵方3	攻擊力45,給予風屬性傷害	-	修驗者(風)系	魔術師系	賢者系
シャインプラズマ	18	敵方5	攻擊力100,給予風屬性傷害	-	修驗者(風)系	魔術師系	賢者系
スパークプラズマ	37	敵方7	攻擊力180,給予風屬性傷害	-	修驗者(風)系	魔術師系	賢者系
スラッシュ	4	敵方1	攻擊力25,給予風屬性傷害	-	修驗者(風)系	修驗者(風)系	RANGER
ウインドスラッシュ	9	敵方3	攻擊力50,給予風屬性傷害	-	修驗者(風)系	修驗者(風)系	RANGER
ソニックスラッシュ	20	敵方5	攻擊力120,給予風屬性傷害	-	修驗者(風)系	修驗者(風)系	RANGER
スピン	5	敵方3	攻擊力20,給予風屬性傷害	-	-	魔術師系	-
トルネードスピン	14	敵方5	攻擊力80,給予風屬性傷害	-	-	魔術師系	-
テンペストスピン	27	敵方5	攻擊力160,給予風屬性傷害	-	-	魔術師系	-
らいめいのじゅつ	9	敵方3	攻擊力50,給予風屬性傷害	忍者	忍者	-	-
らいざんのじゅつ	19	敵方5	攻擊力110,給予風屬性傷害	忍者	忍者	-	-
らいじんのじゅつ	39	敵方7	攻擊力190,給予風屬性傷害	忍者	忍者	-	-
しっぷうのじゅつ	3	敵方3	攻擊力18,給予風屬性傷害	忍者	忍者	-	-
せんぷうのじゅつ	12	敵方5	攻擊力75,給予風屬性傷害	忍者	忍者	-	-
れっぷうのじゅつ	25	敵方5	攻擊力150,給予風屬性傷害	忍者	忍者	-	-
マジカルシュート	5	敵方1	打擊+32,給予風屬性傷害	魔劍士系	魔戰士系	魔劍士系	-
せんこうざん	12	敵方1	打擊1.8倍,給予風屬性傷害	武士	武士	-	-
イツナおとし	14	敵方1	打擊+40,給予風屬性傷害	忍者	忍者	-	-
ふうましゅりけん	8	敵方3	打擊0.8倍,給予風屬性傷害	忍者	忍者	-	-
ドレイン	3	敵方1	吸收HP	魔劍士系	魔戰士系	靈術師(風)系	賢者系
エナジードレイン	0	敵方1	吸收EP	魔劍士系	魔戰士系	靈術師(風)系	賢者系
ダル	6	敵方1	敵攻擊下降	-	-	白魔術師	白魔術師
ダルダル	11	敵方3	敵攻擊下降	-	-	白魔術師	白魔術師
センシティブ	4	敵方1	敵對耐性下降	魔劍士系	魔戰士系	魔劍士系	-
ハイセンシティブ	6	敵方3	敵對耐性下降	魔劍士系	魔戰士系	魔劍士系	-
イリュージョン	4	敵方3	幻覺效果	魔劍士系	魔戰士系	魔劍士系	-
かすみのじゅつ	4	敵方3	幻覺效果	忍者	忍者	-	-
スリープ	5	敵方3	睡眠效果	魔劍士系	魔戰士系	魔術師系	-
タイトエナジー	4	敵方1	封鎖敵ENERGY	靈術師(風)系	修驗者(風)系	魔術師系	賢者系
インパクト	7	己方1	攻擊上昇	魔劍士系	魔戰士系	魔術師系	賢者系
ハイインパクト	12	己方全	攻擊上昇	魔劍士系	魔戰士系	魔術師系	賢者系
きしんのやいば	7	己方1	攻擊上昇	武士	武士	-	-
てんじんのやいば	12	己方全	攻擊上昇	武士	武士	-	-
レジスト	3	己方1	耐性上昇	魔劍士系	魔戰士系	魔術師系	白魔術師
ハイレジスト	5	己方全	耐性上昇	魔劍士系	魔戰士系	魔術師系	白魔術師
いっしんめっきゃく	3	己方1	耐性上昇	武士	武士	-	-
しんとうめっきゃく	5	己方全	耐性上昇	武士	武士	-	-
リード	1	-	讀心術	-	-	固定	-
イマジン	1	-	打開心眼見到真實	-	-	固定	-
ストップ	2	-	停止物件的動作	道具	道具	道具	道具
フォース	2	-	給予遠處物件撞擊(無屬性)	道具	道具	道具	道具

職業表

剣士系

	必要ZIN	能力値修正					
職業	洛比	HP	EP	攻	防	速	運
けんし	-	10%	-20%	10%	-	10%	-
ナイト	地x2	30%	-10%	20%	10%	20%	-
ソードマスター	地x4	50%	-	30%	20%	30%	-
ロード	地x6	70%	10%	40%	30%	40%	-

習得Energy

Energy Name	Lv	Energy Name	Lv	Energy Name	Lv	Energy Name	Lv
キュア	1	ガイア	7	リバイブ	19	スパイアベスト	42
クエイク	2	キュアライト	10	スパイアクレイ	20	グランドガイア	54
アースクエイク	4	ラグナロック	13	マザーガイア	24		
スパイア	6	クエイクスフィア	14	キュアベスト	26		

戦士系

	必要ZIN	能力値修正					
職業	積拿度	HP	EP	攻	防	速	運
せんし	-	10%	-20%	-	10%	-30%	-
ガーディアン	火x2	30%	-10%	10%	20%	-20%	-
ウォリアー	火x4	50%	-	20%	30%	-10%	-
バロン	火x6	70%	10%	30%	40%	-	-

習得Energy

Energy Name	Lv	Energy Name	Lv	Energy Name	Lv	Energy Name	Lv 1
	8		15		36		
プロテクト	3	ウィーク	9	フレアストーム	18	ブラストヴァルカン	48
ファイア	4	ヒートバーナー	12	イラプトヴァルカン	22		
フレアウォル	6	ファイアボール	14	ハイウィーク	26		

魔術師系

	必要ZIN	能力値修正					
職業	依華	HP	EP	攻	防	速	運
かぜつかい	-	-20%	40%	-20%	-10%	30%	10%
マジシャン	風x2	-10%	50%	-10%	-	40%	10%
げんじゅつし	風x4	10%	60%	-	10%	50%	10%
マジャックマスター	風x6	30%	70%	10%	20%	60%	10%

習得Energy

Energy Name	Lv	Energy Name	Lv	Energy Name	Lv	Energy Name	Lv
スピン	1	プラズマ	8	トルネードスピン	18	レイデストラクト	35
レイ	4	スリープ	12	ハイインパクト	21	テンペストスピン	44
インパクト	5	レイストーム	14	ハイレジスト	22	スパークプラズマ	50
レジスト	6	タイトエナジー	17	シャインプラズマ	26		

僧侶系

	必要ZIN	能力値修正					
職業	米雅莉	HP	EP	攻	防	速	運
みずるかん	-	-10%	30%	-10%	-	-20%	30%
プリースト	水x2	-	40%	-	10%	-10%	30%
ビショップ	水x4	20%	50%	10%	20%	-	30%
セイント	水x6	40%	60%	20%	30%	10%	30%

習得Energy

Energy Name	Lv	Energy Name	Lv	Energy Name	Lv	Energy Name	Lv
プラー	1	ウィッシュ	8	アイスホイン	17	アーネストプライ	34
チルド	2	チルドアース	9	ウィッシュウェル	22	アイスミサイル	42
アイス	4	アテンション	13	チルドマウンテン	24	ピュアウィッシュ	46
アンチドウテ	5	プライウェル	16	スプラッシュ	30		

聖剣士系

	必要ZIN		能力値修正					
職業	洛比	米雅莉	HP	EP	攻	防	速	運
せいけんし	水x1	-	-	-10%	10%	10%	-10%	20%
せいきし	水x2	-	20%	-	20%	20%	-	20%
クレリック	水x4	地x6	40%	10%	30%	30%	10%	20%
アースナイト	地x1,水x6	-	70%	30%	40%	40%	30%	20%

習得Energy

Energy Name	Lv	Energy Name	Lv	Energy Name	Lv	Energy Name	Lv
プライ	1	ウィッシュ	8	プライウェル	16	アーネストプライ	34
ベロッサム	4	プレッシャーエッジ	11	リバイブ	19	ブライアブロッサム	36
アンチドウテ	5	アテンション	13	ウィッシュウェル	22	ピュアウィッシュ	46
プルーフ	6	ソーンブロッサム	14	スプラッシュ	30		

聖戦士系

	必要ZIN		能力値修正					
職業	積拿度	米雅莉	HP	EP	攻	防	速	運
せいせんし	水	-	-	-10%	10%	10%	-10%	20%
せいきし	水x2	-	20%	-	20%	20%	-	20%
クレリック	水x4	火x6	40%	10%	30%	30%	10%	20%
フレイムナイト	火x1,水x6	-	70%	30%	40%	40%	30%	20%

習得Energy

Energy Name	Lv	Energy Name	Lv	Energy Name	Lv	Energy Name	Lv
プライ	1	プルーフ	6	アテンション	13	バーストボム	28
ボム	2	ウィッシュ	8	ハイプロテクト	15	スプラッシュ	30
プロテクト	3	マインボム	10	プライウェル	16	アーネストプライ	34
アンチドウテ	5	プレッシャーエッジ	11	ウィッシュウェル	22	ピュアウィッシュ	46

魔剣士系

	必要ZIN		能力値修正					
職業	洛比	依華	HP	EP	攻	防	速	運
まほうけんし	風		-	20%	10%	-	20%	-10%
マジックウォリアー	風x2		20%	30%	20%	10%	30%	-10%
エンチャンター	風x4	地x4	40%	40%	30%	20%	40%	-10%
マジックナイト	地x1,風x4		70%	60%	40%	30%	60%	-10%

習得Energy

Energy Name	Lv	Energy Name	Lv	Energy Name	Lv	Energy Name	Lv
イリュージョン	1	センシティブ	9	デスフォーチュン	20	ハイセンシティブ	25
インパクト	5	マジカルシュート	11	ハイインパクト	21	ドレイン	31
ガイア	6	スリープ	14	ハイレジスト	22	エナジードレイン	39
レジスト	6	スクリーム	17	マザーガイア	24	グランドガイア	54

魔戦士系

	必要ZIN		能力値修正					
職業	積拿度	依華	HP	EP	攻	防	速	運
まほうせんし	風	-	-	20%	10%	-	20%	-10%
マジックウォリアー	風x2	-	20%	30%	20%	10%	30%	-10%
エンチャンター	風x4	火x6	40%	40%	30%	20%	40%	-10%
マジックナイト	火x1,風x6	-	70%	60%	40%	30%	60%	-10%

習得Energy

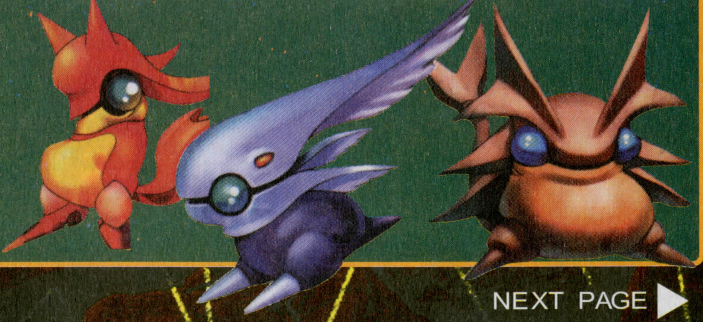
Energy Name	Lv	Energy Name	Lv	Energy Name	Lv	Energy Name	Lv
イリュージョン	1	ヴァルカン	8	ハイプロテクト	15	ハイセンシティブ	25
プロテクト	3	センシティブ	9	ハイインパクト	21	ドレイン	31
インパクト	5	マジカルシュート	11	イラプトヴァルカン	22	エナジードレイン	39
レジスト	6	スリーブ	14	ハイレジスト	22	ブラストヴァルカン	48

狂剣士系

	必要ZIN		能力値修正					
職業	洛比	積拿度	HP	EP	攻	防	速	運
マーシナリー	火x1	地x1	-	-30%	20%	-10%	10%	-30%
アサッシン	火x2	地x2	20%	-20%	30%	-	20%	-30%
グラディエイター	火x4	地x4	40%	-10%	40%	10%	30%	-30%
バーサーカー	火x5	地x5	60%	-	50%	20%	40%	-30%
ブラックナイト	地x1,火x6	地x6,火x1	80%	10%	60%	30%	50%	-30%

習得Energy

Energy Name	Lv	Energy Name	Lv	Energy Name	Lv	Energy Name	Lv
グロウ	1	マッドグロウ	12	リバイブ	19	ジャングルグロウ	28
デンジャラス	6	プラネットダイバー	13	スパイアクレイ	20	デスチャージ	29
スパイア	7	デンジャラクト	16	ハイウィーク	23	デンジャフュジョン	40
ウィーク	9	スクリーム	17	デスフォーチュン	24	スパイアストーン	42



靈術師系(風)

	必要ZIN		能力值修正					
職業	洛比	依華	HP	EP	攻	防	速	運
うらないし	-	地x1	-10%	30%	-10%	-10%	10%	-
シャーマン	-	地x2	10%	40%	-	-	20%	-
ウィッチドクター	風x6	地x4	20%	50%	10%	10%	30%	-
エクソシスト	-	地x6,風x1	50%	70%	30%	30%	50%	-

習得Energy

Energy Name	Lv	Energy Name	Lv	Energy Name	Lv	Energy Name	Lv
キュア	1	レジスト	7	リバイブ	19	ジャングルグロウ	29
ライトニング	2	キュアライト	10	ヘブンライトニング	22	ドレイン	31
グロウ	3	マッドグロウ	12	ハイレジスト	23	エナジードレイン	39
ライトニングボルト	6	タイトエナジー	18	キュアベスト	26		

修驗者系(水)

	必要ZIN		能力值修正					
職業	積拿度	米雅莉	HP	EP	攻	防	速	運
モンク	-	火	-10%	20%	-10%	-	20%	20%
しゅげんじゃ	-	火x2	10%	30%	-	10%	30%	20%
りゅうほうし	水x6	火x4	20%	40%	10%	20%	40%	20%
ひりゅうほうし	-	火x6,水x1	50%	60%	30%	40%	60%	20%

習得Energy

Energy Name	Lv	Energy Name	Lv	Energy Name	Lv	Energy Name	Lv
アクア	1	ウィッシュ	9	イラプトヴァルカン	22	ピュアウィッシュ	46
アンチドウテ	5	タイトエナジー	12	ウィッシュウェル	24	ブラストヴァルカン	48
プリズム	6	ハイインパクト	13	アクアスプラッシュ	30	フリーズプリズム	52
ヴァルカン	8	ヘイルプリズム	20	スプラッシュ	34		

修驗者系(風)

	必要ZIN		能力值修正					
職業	積拿度	依華	HP	EP	攻	防	速	運
モンク	-	火	-10%	20%	-10%	-	20%	20%
しゅげんじゃ	-	火x2	10%	30%	-	10%	30%	20%
りゅうほうし	風x6	火x4	20%	40%	10%	20%	40%	20%
ひりゅうほうし	-	火x6,風x1	50%	60%	30%	40%	60%	20%

習得Energy

Energy Name	Lv	Energy Name	Lv	Energy Name	Lv	Energy Name	Lv
スラッシュ	1	ウインドスラッ	10	シャインプラズマ	26	ブラストヴァルカン	48
レジスト	6	タイトエナジー	18	ソニックスラッシュ	30	スパークプラズマ	50
ウァルカン	8	イラプトヴァルカン	22	ドレイン	33		
プラズマ	9	ハイレジスト	24	エナジードレイン	41		

靈術師系(水)

	必要ZIN		能力值修正					
職業	洛比	米雅莉	HP	EP	攻	防	速	運
うらないし	-	地x1	-10%	30%	-10%	-10%	10%	-
シャーマン	-	地x2	10%	40%	-	-	20%	-
ウィッチドクター	水x6	地x4	20%	50%	10%	10%	30%	-
エクソシスト	-	地x6,水x1	50%	70%	30%	30%	50%	-

習得Energy

Energy Name	Lv	Energy Name	Lv	Energy Name	Lv	Energy Name	Lv
キュア	1	ウィッシュ	8	バブルバルーン	14	ジャングルグロウ	29
バブル	2	キュアライト	10	リバイブ	19	スプラッシュ	30
グロウ	3	マッドグロウ	12	ウィッシュウェル	22	バブルスパイラル	40
アンチドウテ	5	アテンション	13	キュアベスト	26	ピュアウィッシュ	46



賢者系

	必要ZIN		能力值修正					
職業	依華	米雅莉	HP	EP	攻	防	速	運
ハーミット	水x1	風x1	-20%	40%	-20%	-10%	30%	20%
せいれいつかい	水x2	風x2	-10%	50%	-10%	-	40%	20%
サーヴァント	水x4	風x4	10%	60%	-	10%	50%	20%
スターシーカー	水x5	風x5	30%	70%	10%	20%	60%	20%
けんじゃ	水x6,風x1	水x1,風x6	50%	80%	20%	30%	70%	20%

習得Energy

Energy Name	Lv	Energy Name	Lv	Energy Name	Lv	Energy Name	Lv
インパクト	1	タイトエナジー	18	シャインプラズマ	26	ピュアウィッシュ	46
プリズム	6	ハイインパクト	21	スプラッシュ	30	スパークプラズマ	50
プラズマ	8	ヘイルプリズム	22	ドレイン	31	フリーズプリズム	52
ウィッシュ	12	ウィッシュウェル	24	エナジードレイン	39		

特殊職業(1)

	必要ZIN		能力值修正					
職業	洛比	積拿度	HP	EP	攻	防	速	運
White Night	水x3,火x3	地x3,水x3	60%	30%	40%	40%	10%	30%
忍者	火x3,風x3	地x3,風x3	60%	40%	50%	20%	70%	-20%
武士	火x4,風x3	地x4,風x3	90%	30%	50%	40%	40%	-10%

White Night 所習得的Energy

Energy Name	Lv	Energy Name	Lv	Energy Name	Lv	Energy Name	Lv
プライ	1	プルーフ	6	アテンション	13	バーストボム	27
ボム	2	ウィッシュ	8	プライウェル	16	アーネストプライ	34
ブロッサム	4	マインボム	10	ソーンブロッサム	17	ブライアブロッサム	36
アンチドウテ	5	プレッシャーエッジ	11	ウィッシュウェル	22	ピュアウィッシュ	46

忍者所習得的Energy

Energy Name	Lv	Energy Name	Lv	Energy Name	Lv	Energy Name	Lv
しっぷうのじゅつ	1	らいめいのじゅつ	8	せんぷのじゅつ	18	たけふうじのじゅつ	36
たけざしのじゅつ	4	イツナおとし	12	ふうましゅりけん	21	ばくしんのじゅつ	40
ばくえんのじゅつ	6	たけやりのじゅつ	15	らいざんのじゅつ	26	れっぷうのじゅつ	44
かすみのじゅつ	7	ばくらいのじゅつ	16	めっさつのじゅつ	31	らいじんのじゅつ	50

武士所習得的Energy

Energy Name	Lv	Energy Name	Lv	Energy Name	Lv	Energy Name	Lv
しゅごぼさつ	3	いっしんめっきゃく	10	てんじんのやいば	21	かぶとわり	33
きしんのやいば	5	ばくえんりゅう	12	もうかざん	22	せんこうざん	40
ませきがん	6	しゅごてんじん	15	ませきしょう	24	おにかざん	44
れっかざん	8	ひゃっきこう	18	しんとうめっきゃく	27	ませきりゅう	50

特殊職業(2)

	必要ZIN		能力值修正					
職業	依華	米雅莉	HP	EP	攻	防	速	運
RANGER	火x3,水x3	火x3,風x3	30%	60%	20%	20%	60%	20%
黑魔法師	地x3,水x3	地x3,風x3	30%	70%	20%	20%	50%	-10%
白魔法師	地x3,水x4	地x3,風x4	50%	80%	30%	30%	50%	30%

RANGER 所習得的Energy

Energy Name	Lv	Energy Name	Lv	Energy Name	Lv	Energy Name	Lv
スラッシュ	1	ウインドスラッシュ	10	ハイレジスト	24	スプラッシュ	34
アクア	2	アクアフォール	12	ソニックスラッシュ	30	エナジードレイン	41
レジスト	6	タイトエナジー	18	アクアスラッシュ	30	ブラストヴァルカン	48
ヴァルカン	8	イラプトヴァルカン	22	ドレイン	33		

黑魔法師所習得的Energy

Energy Name	Lv	Energy Name	Lv	Energy Name	Lv	Energy Name	Lv
ライトニング	1	キュアライト	10	デスフォーチュン	20	ドレイン	31
バブル	2	ボブルバルーン	14	ヘブンライトニング	22	エナジードレイン	36
キュア	3	スクリーム	17	キュアベスト	26	バブルスパイラル	40
ライトニングボルト	6	リバイブ	19	デスチャージ	29		

白魔法師所習得的Energy

Energy Name	Lv	Energy Name	Lv	Energy Name	Lv	Energy Name	Lv
アンチドウテ	1	ダル	11	ヘイルプリズム	22	ダルダル	37
プリズム	6	ウィッシュ	12	ウィッシュウェル	24	ピュアウィッシュ	46
プラズマ	8	アテンション	13	シャインプラズマ	26	スパークプラズマ	46
レジスト	9	リバイブ	17	ハイレジスト	31	フリーズプリズム	52

TEXT：時雨　攻略協力：崩擊一號

唔係呀嘛！重嚟？

繼續挑戰極限！

FINAL FANTASY X

挑戰完「不用SPHERE盤爆機」後 再挑戰「不用SPHERE盤捉齊所有怪獸」！

筆者在做完「不用SPHERE盤爆機攻略」後，覺得還是太過簡單了（主要是因為有9999點威力模式「カルテット99」之存在），於是今期筆者再挑戰另一個目標，那就是集齊「怪物訓練場」內的所有怪物了！為什麼選擇這個目標？因為這等於能夠不昇LEVEL去擊敗《FFX》內所有怪物！絕對比單單爆機更有難度。起初筆者也不肯定能不能夠達成這目標……但結果竟給我們成功了！以下便是筆者發現的捉怪物秘訣。

GAME PLAYERS GAME DATA
發售商：SQUARE
售價：8800日圓
容量：DVD-ROM
記憶：64KB以上
發售日：2001年7月19日（發售中）
PS2／RPG

捉怪獸秘訣一：石化、即死攻擊武器

由於沒有提昇過能力值，玩者的物理攻擊自然是非常弱。但問題是要捕捉怪物，就必須用有「ほかく」（捕獲）之武器去作最後一擊……到底有什麼辦法可以解決呢？答案其實很簡單，只要在捕獲武器中改造「即死攻擊改」或「石化攻擊改」，大部份雜魚級敵人便可以一擊死並且成功捕捉！


石化、即死是最有效的捉怪獸方法

捉怪獸秘訣二：召喚獸、カルテット99

當玩者面對不受石化、即死攻擊的敵人時，無可避免要和牠們硬碰。這時候玩者最可以依靠的，便是召喚獸和カルテット99這兩件「神器」了。例如HP達數萬以上的怪物，就一定要用這些強力的攻擊去取掉其大部份HP，然後才用捕獲武器作最後一擊。


在遊戲終盤召喚獸可以造出30000萬以上的威力！

捉怪獸秘訣三：先制攻擊

這個要訣相信沒有人會察覺不到吧。對付那些敏捷度高的敵人，玩者的武器一定要有「さきがけ」（先制攻擊），否則一出場便會有可能被全滅！用三名有先制攻擊的隊員作為初期隊員，進入戰鬥後才將負責捕獲的隊員換入，是這次攻略的常用戰術。


由於捕獲用武器的改造空位不足，無可奈何要用換人的這方法來達到先制的效果

捉怪獸秘訣四：回避COUNTER

「回避カウンター」（回避COUNTER）是專門用來對付那些在受到攻擊後會即時反擊的敵人的，因為「COUNTER」不是普通攻擊，敵人被這招打中也不會自動反擊，配合カルテット99使用後，單是站在怪物面前不斷防禦，就已經足以將牠們消滅。在回避力高的LULU或TIDUS身上裝備效果最好。


筆者就是使用這些有回避COUNTER的武器去消滅有強力反擊的敵人

捉怪獸秘訣五：攻擊用道具

手榴彈、魔石等攻擊道具在捕捉怪物時也非常有用，因為牠們的威力通常只有數百，用來調整敵人剩餘的HP是最適合不過的了。對付HP只有數千而又不受石化、即死的敵人最佳。


不要少看這些小道具的用處

捉怪獸秘訣六：逃走

遊戲後期許多敵人都會使用全體攻擊，而某些更會在臨死前用全體攻擊來反擊！對付這些敵人，玩者一定要先讓一個隊員逃離戰鬥，這樣便不會被敵人全滅了。即使是對付普通的嘍囉，先有一人逃脫，也可以保障自己的安全，不用常常RESET重來。


逃走是最有效的保險策略

上期《FFX》攻略更正

在上期VOL.19《FFX》攻略的P.91，攻略BOSSエフレイエ的一段中，調合「聖戰の藥」所需之道具應是「運スフィア+エーテル」，而調合「クラスターボム」所需之道具則應為「LV1キースフィア+LV2キースフィア」。如有引起讀者攻略上的不便，敬請原諒。



航海日誌 BY 草帽海賊團打雜 SAKURA KI

From TV animation ワンピース ONE PIECE とびだせ海賊団！

From TV animation ONE PIECE 飛上天空吧海賊團

航海日誌～偉大航道～

如何進入偉大航道？！

無論在故事模式還是自由航行模式，玩者所控制的船只要撞上了海盜船、市民船和海軍船，便會自動進入船上戰鬥，如果能把對手擊敗戰勝，除了取得經驗值、金錢和食物之外，還可以取得名聲值。在戰鬥中主角們就算輸了或逃掉，也不會扣減這項數值(輸掉只會扣掉一半金錢)。名聲值除了會影響玩者海盜團的排名之外，還會直接影響能否進入最後的隱藏版面「偉大航道」。要進入這偉大航道的版面，首先玩者必需要把故事模式中的六個版面完成，這時若果玩者的名聲值超過 60000 的話，在開始的「GRAND MAP MENU」中，玩者會發現最下較深藍色的地方會出現隱藏版圖，這個便是「偉大航道」，只要選擇這航道便能進入。


◆首先要完成故事模式



◆名聲超過 60000 在這會出現隱藏版



◆偉大航道入口的鯨魚，頭上的畫是路飛的傑作



◆隱藏版內會出現不同的EVENT，好像與鷹眼人戰鬥

如何使用不同的助人？！

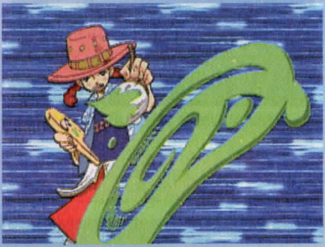
「偉大航道」是條收藏很多有關《ONE PIECE》TV動畫的內容，其中曾經出場過的人物，也可以在這裡成為玩者海盜團的「助人」。方法是前往偉大航道中的酒場，這時玩者會發現除了平常的選項之外，還會多了兩個選項「人をさがす」和「人をおろす」。前者是在搜索「助人」，除了之前故事模式中登場的人物外，還有很多在故事模式未登場的人，「助人」的出場是隨機的，要選擇那一個只有看天意。後者是把已經成為「助人」的角色留下來，因為玩者每次只可以選擇一個「助人」，如果「助人」幫不了手的話便用這指令來換掉好了。



◆在酒場內多了兩項選擇



◆巴洛克工作社的 GOLDEN WEEK 也可以成為「助人」

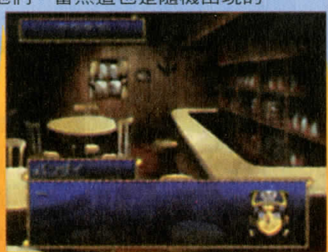

◆「助人」會有不同的招式


◆也可以找回山治他們作同伴

如何使用隱藏的助人？！

在偉大航道內的酒場中，玩者可以找到不同「助人」來協助自己戰鬥，不過有五個隱藏人物，如果不能完成某些條件，玩者是無論如何也不能使用那五位角色(索柏、庫蕾哈醫生、德魯通、瓦波爾國王和捷斯馬利莫)。玩者首先要在偉大航道中找到一座被礁石包圍的古堡(圓鼓屋頂城堡？)，然後進入無人的店內，當主角會在說話欄中顯示「…」，玩者只要輸入「□□□△○○△□」或「□□□○○○△✕」這兩組指令(失敗了也可以重試)，接著便能在偉大航道內的酒場中找到他們，當然這也是隨機出現的。


◆先找到這城堡


◆在這裡輸入指令


◆於酒場隨機找到


◆隱藏人物成為同伴

GAMEPLAYERS GROUP
www.gameplayers.com.hk

12Sep.2001 | issue 02 | HK$10
雙週刊

GAMEPLAYERS 遊網誌 ONLINE magazine

The Unique OnlineGames Magazine

龍族GM 亂BAN ACCOUNT?!

誰是誰非，為你揭開真相！

EverQuest全遊戲制霸！

Ultima Online 3D新地攻略

笑傲江湖網路版獨家資料集

魔力寶貝世界初探

流言話題：

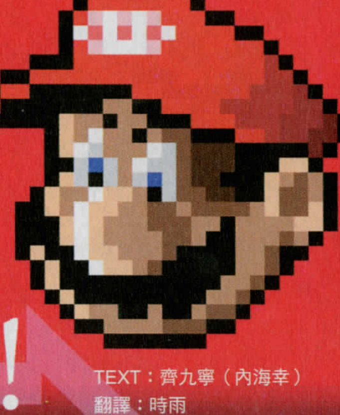


++黑哥哥逃稅入獄事件++真相揭露

金庸群俠傳Online・龍族・天堂・神話・Shattered Galaxy・Project Entropia・Anarchy Online

尖銳探討日本遊戲業界情報

OUR PRINCESS IS in another castle!!



TEXT：齊九寧（內海幸）
翻譯：時雨

日本遊戲業界之危機（中篇）

上次我們解釋過，近年日本電視遊戲軟件的銷售成績越來越差，而軟件商為了打破悶局而推出的所謂「初回限定版」的策略卻又引致軟件銷售的不健康現像。今次我們將會繼續探討這一個問題。

大家都知道，隨著遊戲主機的CD-ROM時代來臨，遊戲軟件的售價亦相應降低了，現時一般遊戲軟件的標準售價為5,800日圓，相比起在超級任天堂的全盛期，遊戲卡帶的標準售價高達9,800日圓的時期，現今的遊戲玩家可謂已經相當幸福。可惜，雖然遊戲軟件較以往便宜，但由於軟件的數目同時增加了，而電視遊戲的消費人口卻沒有任何增長，致使許多遊戲作品的銷售成績仍然很不理想。

在這個背景下，軟件商不得不推出促進遊戲銷售的策略。他們採取的其中一個手段，是將軟件大幅割價出售。在PS推出初期出現的「The BEST」系列，是SCE精選出部份一年前推出的優秀作品，以2,800日圓的低價出售。以相當於一隻音樂CD的價格可以購買出色的遊戲作品，的確能夠引起玩家的購買意欲。事實上，減價後推出的遊戲軟件一般都有不錯的銷售成績。

但另一方面，問題亦因此而起。除了SCE以外，多間軟件開發商相繼仿傚SCE的做法，並推出他們各自的「BEST版」遊戲系列。而且，軟件商對於一款遊戲在初回推出直至成為「BEST」廉價版之間應有的時間各自有其不同的演繹，軟件商在遊戲推出後還不夠半年便推出其BEST廉格版的情況絕不罕見，更甚的是，他們並非像SCE般將他們認為是「精選」的遊戲作品以低廉價格出售，而是將在初回版中賣不出的存貨以低價促銷。

這種情況最大的受害者，自然是仍然保有初回版存貨的零售商，而且，更大的問題是，這將大大抑制了玩家在遊戲推出初期的購買意欲，他們心想：「反正半年後便會推出廉格版，無需要急著購買新遊戲呢。」這亦是非常自然的。站在軟件商的立場來看，他們則認為：「與其自己的遊戲在二手市場裡以低價流通，倒不如由我們自己以廉價出售，這樣至少可以讓我們賺回一筆。」但無論如何，最終的結果只是令一般玩家更加不願意在遊戲新推出的時候購買遊戲軟件，遊戲的初回銷量便因此而不斷惡化，軟件商的做法實在是本末倒置。

愚蠢的遊戲開發商陷自己於必敗之地

逐年遞增的開發費用，伴隨的是不斷惡化的銷量。為了從根本上解決這個問題，軟件商D3 Publishing便想出了在PS上推出一個「Simple1500」遊戲系列。顧名思義，這個系列裡的遊戲作品均是以簡單的遊戲內容作為基礎，開發商以低成本開發遊戲，然後以1,500日圓的低廉價格推出市面。這個系列的遊戲作品包括例如《The打擊磚塊》、《The賽車》等作品，單看這些遊戲的名稱便可以大體想像到這些遊戲的內容，而且都是一些玩法非常簡單的作品。

雖然這些遊戲是如此單純，部份玩家甚至會認為這些作品完全沒有深度可言，不值一玩。事實上，這個系列中的遊戲大部份都是一些很快玩厭的遊戲。但與此同時，亦有少部份「Simple1500」系列作品由於在玩法上富創意而有很佳的銷售成績。這些作品之所以得到接受，售價當然是一個關鍵的因素，但除此之外，部份核心玩家以外的普通玩家由於認為近年所推出的作品太複雜麻煩而感到不滿，對於他們而言，「Simple1500」作為消磨時間的娛樂產品是一個很好的選擇。「Simple1500」以「不拘泥於華麗的影像演出，只追求純粹的遊戲性」作為開發理念，的確是一個很出色的策略。

可是，其他廠商看到「Simple1500」系列的成功之後，又開始追隨D3 Publishing並將他們的BEST系列的售價定在1500日圓。結果，今天推出的5,800日圓作品，半年後售價便減至2,800日圓，再過半年之後則只需要1,500日圓。但由於這些以1,500日圓推出的作品並非像「Simple1500」系列般最初便是以廉格出售為前提而開發的遊戲，部份「大作」的作品亦在一年之後以1,500日圓出售。於是，玩家抑制自己購買初回推出的遊戲作品的情況便更加嚴重。到了今天，所有玩家已經將遊戲的廉價版視為理所當然的事，甚至認為購買未減價的遊戲作品是不智之舉，是「蝕底」了。

遊戲軟件商只著眼於眼前的利益，將遊戲本身的價值貶低，其實等於將自己置於一個難堪的境地，雖然這種減價制度何時才會被廢棄仍是未知之數，但是可以預計在可見的將來，整個系統將會完全崩潰。(順帶一提，在云云軟件商之中，只有任天堂和Enix沒有推出過廉格版)

任天堂的宮本茂曾經說過：「只要遊戲本身是有趣的話，無論它的售價多高亦不會有問題。」遊戲製作與其他的娛樂產品相比所需的製作時間和資金都要多，宮本茂的說法可能會有點極端，但卻無損他的正確性。他亦並非空口說白話，這亦顯示了他對自己的作品與售價相稱的一句自信剖白。宮本茂又說過：「遊戲這盤生意，其實就好像說謊一樣，透過個人的努力和一些創意，便能賺取利潤。」宮本茂的意思是，重要的不是你有多少的資金，而是你有沒有足夠的創意。筆者衷心希望業界以發揮創意為根本，而不要破壞遊戲業界的價格制度，更不要貶低遊戲的價值。







本期讀者贈品

PREMIUM GIFTS FOR READERS

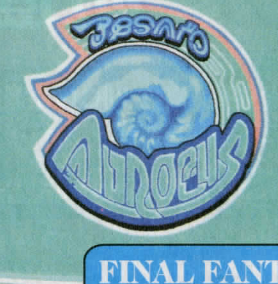
內海幸的「日本直送懸賞」!

各位FF系列的FANS是否仍然被FFX的結局所感動著呢。今期我們便會為大家送上多份FFX的相關精美禮品。不要錯過得到這些珍貴獎品的機會!!



一套兩張FINAL FANTASY X 原裝海報 (二份)

一套兩張的TIDUS及YUNA的超靚海報 !!



FINAL FANTASY X 運動毛巾 (一份)

印有FFX中WAKKA所屬BLITZ BALL隊伍隊徽的毛巾。(尺吋為33cm X 81cm)



FINAL FANTASY X 莫古布公仔 (一份)

這是LULU的同伴莫古(モーグリ)的布公仔，看去來就像TEDDY BEAR般有趣可愛。(身高30cm)



莎木II 玲莎花海報 (十份)

超大作《莎木II》終於推出，這是遊戲中的女主角玲莎花B2大小的非賣品海報。



FINAL FANTASY X 菜刀怪 (一份)

頗難對付的敵人菜刀怪(トンベリ)身被上外衣後竟然是如此可愛! 而且這件外衣是可以脫去的呢。(身高30cm)



FINAL FANTASY X 仙人掌 (一份)

加入了金屬線骨格的仙人掌公仔(サボテンダー)，你可以為它擺出不同的姿勢。最適宜當作枕頭使用? (身高30cm)



參加抽獎方法

我們每期均會從回覆本誌刊出的問卷調查 (Questionnaire) 的讀者中抽選出獲得這些珍貴禮品的幸運兒，詳情請參閱本期的問卷調查。

次世代角度 angles

TEXT：寒武紀

COLUMNS

SOLID SNAKE (Akio Otsuka)

[遊戲發展的終點是電影？]

「從遊戲製作到CG電影製作是必然的發展。」
板口博信
《Final Fantasy》系列總設計人

相信許多朋友都會發覺，遊戲與電影之間的關係最近變得越來越密切。這種密切性來自多個方面，其中最直接的關係，當然是來自遊戲與電影之間彼此互相取材的作品越來越多，我們可以發現在遊戲中和戲院的大銀幕上看到的都是同一個提材的故事或相同的角色人物。

軟件商的電影熱

不過，這已是打從電視遊戲興起以來已有的現象 (註1)，但最近的趨勢是，軟件商並非單單授權製片商使用她們的遊戲作品裡的意念，而是親自投身電影製作的行列。其中大家熟悉的Square正是在這方面最具野心的遊戲軟件商。Square希望藉著Final Fantasy遊戲系列所擁有的賣座保證的地位，將自己轉化為一間全球最頂尖的CG公廠。除了Square之外，Namco較早前亦與法國電影公司合作製作CG電影及電視遊戲；Koei又表示打算在三年內將旗下的遊戲作品電影化；世嘉的《櫻大戰》電影版亦將於本年年尾公映。

出現這種電影熱潮的一個主要原因，是電影與遊戲這兩個原初並無太大關連的範疇在技術上出現了關鍵性的匯合，即電腦動畫 (CG) 在兩者所扮演的角色越來越重要。現時幾乎每一部電影的製作過程中，為了實現一些能為觀眾帶來更強烈的感官刺激的影像效果，都需要藉助CG技術的幫助。而CG技術正正是遊戲廠商最在行的一門學問，遊戲本身從一開始便是以CG作為媒界的電子娛樂，主機的性能越是強勁便越是如此。遊戲軟件商可以說是其中一批最早涉足CG技術的企業，藉著多年累積的經驗，她們確實有機會在CG電影界裡走在同儕之前。

「電影與遊戲已經融為一體」

荷李活製片家對於CG技術的依賴已是眾所周知，但即使是日本本土的電影作品，CG化的趨勢亦一樣勢不可擋。舉一套以日本忍者為提材的電影《梟之城》為例，導演篠田正浩表示：「總共八百二十場戲中超過一百場都是利用CG影像製作而成。」CG技術對於一些難於使用實物拍攝的場面有極大的幫助，大大增強影像的戲劇性和迫真感，更可將導演幻想中的意念視覺化。篠田的結論是，電影與遊戲的介線已不再存在：「荷李活電影與電視遊戲實際上已沒有什麼分別，電影與遊戲已經融為一體。」

另一重要原因，是隨著主機機能的大幅提升，電視遊戲製作的規模亦不斷增加，所需的人力以至金錢投資均非常龐大。Namco子公司Monolith社長杉浦博英認為：「以前一個人已經可以完成的工作，現在則需要五位工作人員分擔，所需要的資金亦以數十倍的幅度上昇，遊戲製作與電影製作的整體規模已經非常接近。」舉Final Fantasy X為例，總製作費便高達4千萬美元 (參看表1)，所需的工作人員數目亦由第一集的十多人增加至超過400人，規模相當於早兩三年前的一套A級荷李活電影。

表1：電視遊戲製作費比較

遊戲名稱	總製作費 (美元)
《莎木 ~第一章 橫須賀~》	約7千萬
《Final Fantasy X》	估計約4千萬
《Final Fantasy IX》	約3千萬
《鬼武者》	約1千萬

在兩者所運用的技術、所需要的資金和人力沒有太大分別的背景下，將在遊戲製作過程中所掌握的經驗和技術應用在一個擁有比電視遊戲更廣闊的市場，對於軟件商而言確實有相當大的吸引力，尤其是業界現時所面對的是一個不斷萎縮的遊戲市場和不斷上漲的製作費，軟件商都正某求更多其他的出路，而電影作為一個大眾化娛樂，正是其中一個絕佳的開拓目標。

製作人的個人理想

假如撇開所有有關技術、利益的因素並獨立考慮遊戲與電影本身的話，兩者性質亦確實有很大的相似性。遊戲製作人從一開始其實已經是半過電影導演，藉著影像、文字對白以及遊戲獨有的互動性，向玩家描繪一個遊戲世界裡的故事。從這一點看，亦不難理解許多出色的遊戲製作人亦同樣是電影的愛好者，電影製作甚至是他們的終極理想。最為人熟悉的例子是《Metal Gear》系列製作人小島秀夫便是出了名的電影迷。另外，《Rockman》及《鬼武者》製作人稻船敬二、Namco社長中村雅哉等亦均是以愛好電影見稱。Koei的襟川陽一最高顧問以及Konami會長上月景正亦是提倡將電影與遊戲融合的業界人士。

總結

不過，說到底，電影與遊戲畢竟仍有其各自的審美和市場應受標準和規則，成功的遊戲作品不一定都能夠衍生出成功的電影作品，FF電影在美國上映後成績未如理想便是一個很好的例子。Square投入大筆資金希望在電影界裡爭取一個席位，此舉雖然可能會為Square帶來豐厚的利潤，但同時亦有可能帶來龐大的損失。投資者亦很清楚這一點，本年5月有關FF電影製作費大幅超支的消息傳出之後，Square的股價一度大幅下跌超過兩成，投資者對於軟件商打入電影市場仍抱有懷疑態度。長遠而言，除非電影業務能夠達至一個成本和效益平衡的經營模式，否則兩者的聯繫最終只會在利益的前提下斷絕。

註1：在任天堂紅白機上推出的第一代Mario遊戲便是最早期被電影化的遊戲作品，雖然電影本身的成績亦告慘敗收場。



天堂路

任天堂電視遊戲歷程的再發現

第3回

COLUMNS　TEXT BY 寒武紀 <<

上期我們談到，現任任天堂社長山內博在他的22歲正式就任社長，山內博雖說不上是一位稱職的學生，但當他從一手將他撫育成人的祖父手上接手任天堂的業務之後，他行事果斷的性格使他成為了一位領導人材。今期我們將會看到任天堂創業以來面對的其中一個最嚴峻考驗，以紙牌生意冒起的任天堂突然面對紙牌市場萎縮的困境，任天堂股價更因此大幅下滑九成，並陷入破產的邊緣。山內究竟如何帶領任天堂走出谷底？

從家族生意到公有企業

1956年，山內博前往美國，到當時全球最大規模的樸克生產商US Playing Card公司進行考察。當時山內在前往目的地的途中，心裡幻想著這間全球最具規模的樸克公司的總部必定是極具規模和堂皇的建築物。可惜，與他的期望相反，US Playing Card的總部大樓與當時一般的中小企業實沒有兩樣。山內說過：「紙牌業界裡的所謂世界第一，亦不過如此。」當時的山內博因此而所受了頗多的打擊。

1962年，任天堂正式於大阪證券交易市場第二部掛牌上市，雖然山內博曾自言將任天堂上市「全因為看見『迪士尼紙牌』得到空前的成功而作出的決定，事前並沒有經過深思熟慮。」但當時任天堂的股價在短時間裡已經升至900日圓的高水平。

上市之後，一直只是作為家族生意的任天堂亦不得不從根本上改變舊有的經營方式，任天堂的一舉一動都可能成為大眾媒界的焦點和批評對象，公司所作的任何一個決定亦需要向股東負責。山內當時已經覺察到紙牌市場規模有限，單靠紙牌業務實難以令任天堂有一個長遠而穩定的發展，尋找紙牌以外的其他可能性便成為了山內的當前急務。

嘗試與失敗

沒有人可以確實知道當時任天堂應該朝著哪一個方向發展，包括山內博在內亦只能夠透過不斷的嘗試，期望從失敗中模索出一條可行的發展路向。由經營情女酒店到的士公司(註1)，任天堂先後涉足的業務種類非常廣泛，但可惜的是，其中並沒有任可一項能為任天堂帶來突破性的發展。

其後，山內預見「即食文化」的興起，於是便設立了子公司「三近食品」，並嘗試打入當時競爭已經非常激烈的食品事業，推出過的即食產品包括「大力水手拉麵」、「Disney Flicker」(圖1)等同樣以卡通人物作號召的食品。山內博又下令旗下的開發部門開發一款革新的「即食飯」產品(就像即食麵一樣利用沸水將飯加熱，倒去水後即可使用的即食飯)。

不過，由於當時任天堂並未有一個完整的開發部門，山內只是勉強委託當地一間大學的研究人員協助進行有關的開發工作。而這次開發計劃的最後成果「即食飯」，實際上只是稀溜溜的粥狀物體，即使是一直以充滿自信見稱的山內博試食過之後亦為之泄氣，味道差劣的程度是可想而知的。雖然這個「即食飯」產品最後亦照原定計劃推出市面，但結果當然是慘敗收場，山內亦就此完全放棄了對食品業的期望。

天國與地獄

1964年第18屆奧運會在東京舉行，正當日本市民對自己的國家經濟前景充滿憧憬之際，一直是任天堂主要收入來源的紙牌市場卻在同一時間出現飽和的情況，有關產品的銷售成績停滯不前，甚至有倒退的跡象。任天堂的股價更因此而直線下滑，由原初900日圓的水平暴落至最低的60日圓。任天堂曾一度含入破產的危機。







圖1：任天堂的「Disney Flicker」其實是一些含有蛋、紫菜及金鎗魚等材料的小食，除了可以當作零食之外，亦可以撒在飯上食用。

山內博面對當前的困境曾經說過：「在娛樂事業裡，不是天堂就是地獄。」所謂的娛樂產品，無非是一些可有可無的東西罷了，一覺醒來整個市場可能已經出現翻天覆地的變化，最流行的產品亦可以在頓時間變得一文不值。另一方面，山內博又理解到，累積經驗和發展技術對於一間企業而言的重要性。

任天堂以花札及樸克紙牌起家，如今卻因為要尋求脫離紙牌業務而苦無良策，即使曾經勉強開拓的士、酒店、食品等不同範疇的業務，但作為行外人的任天堂亦難以突圍而出。展轉之下，山內意識到他最終亦只能回到娛樂產品的領域上。任天堂的「玩具」事業便由此而起。

邁向電子玩具之途

60年代後期，任天堂先後推出過五花八門的玩具產品，包括以小朋友為銷售對像的「Young Men樸克」、在呼拉圈熱潮興起之時推出的「HIP-FLIP」玩具(圖2)、棋遊戲「命運遊戲」以及以當時大紅藝人作招徠的「巨泉麻雀教室」等等。

可惜，玩具市場本身的規模並不大，而且當時已經存在不少有多年玩具開發和生產經驗的競爭對手，例如TOMY以及BANDAI等，要勝過他們絕非易時，即使勉強與她們直接交鋒，亦難以有可觀的利潤和前景。於是，山內博便決定開拓另一個全新的娛樂產品業務，一個並未存在任何競爭對手的無人之境——電子玩具業。對於當時的山內博而言，這是唯一的選擇。

自1965年起，任天堂便開始著手招攬理學系的大學畢業生加入任天堂，但由於當時的任天堂在大眾的眼中仍然只是一間紙牌公司，對於當時非常吃香的大學畢業生而言只是次次之選，但經過不斷的努力之後，任天堂內的理科人才漸漸增加，而任天堂的的電子玩具開發部門亦漸漸成形，開發工作隨即展開。

這班任天堂的新力軍當中包括了另一位在任天堂歷史上的關鍵人物，他便是手提遊戲機Game Watch、Gameboy、Virtual Boy等產品的設計人——已故任天堂開發一部部長橫井軍平。(待續)

註1：任天堂所經營的的士公司名為「鑽石的士公司」。

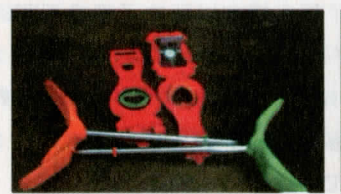




圖2：HIP-FLIP是一款由呼拉圈啟發而來的玩具產品。兩位玩者各自將一個弓形的金屬棒撐著腰部，利用腰部的活動，兩人需要合力使到穿在連接兩條金屬棒的繩上的長形棒不停轉動。

專訪遊戲網頁主理人!

上期介紹過幾個遊戲網頁，相信大家都有去過吧？於是在今次，我們就找了「CORNERTRAP.COM」的其中一個「經營者」，前「GAMING MATRIX.COM」的主理人HEAT-CM接受我們的訪問，希望能與大家分享到作為一個遊戲網頁主理人的苦與樂。

-請介紹一下你自己。



我叫做HOLLIS WONG，在互聯網上人稱「HEAT-CM」。我所製作的第一個遊戲網頁叫做「GAMING MATRIX」。

-你是在何時及為何會開始製作遊戲網頁的？

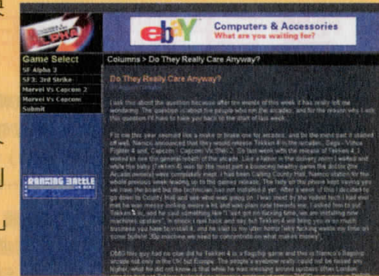
在初次接觸互聯網時，我發現沒有一個戲網頁可以代表到英國的機友。於是在1998年春季，我著手製作自己的網頁。該個網頁的名字是「GAMING MATRIX」，網址是http://www.gamingmatrix.co.uk。那時我只不過是一個沒有資金及經驗的年青人。我的目標也只不過是設立一個有關各類遊戲資訊兼有影片下載的網頁。不出所料，一個人製作及經營一個網頁是十分昂貴及工作量極重（我要一邊製作一邊學習編寫HTML）的。



一年後，當我完成第一年的大學課程後，「GAMING MATRIX」開始有資金了。大學的助學金令我可以有200MB的空間以及一個網址名稱，於是「GAMING MATRIX」便「搬」到新網址http://www.gamingmatrixonline.com（我都知個名字是太長的了……）。在那時起，我嘗試將網頁內容集中在《STREET FIGHTER》系列，因為這個是我8年來一直都有玩的系列。在互聯網的力量下，我認識了很多機友以及去了很多不同的地方，最遠我到過巴黎。然後，「GAMING MATRIX ONLINE」的製作人員慢慢的增多、內容亦不斷的加強、我們亦舉辦過不少的比賽，甚至推出了「EURO 3 TOURNAMENT」的現場VCD。

可惜不幸很快降臨。在2001年2月，我的互聯網供應商趕了我走，因為我每月佔用了45GB。我覺得機友們是喜歡下載影片的。在這時，我發現我的朋友Grayfox已有5個月沒有理過他的網頁「CORNERTRAP.COM」。為了讓「GAMING MATRIX ONLINE」繼續下去，我便將「GAMING MATRIX ONLINE」的網址連結到「CORNERTRAP.COM」。

我自己有很多意念，亦看到很多人的潛力，於是我認真的為「GAMING MATRIX ONLINE」的未來想了很多。終於，我決定了，首先我會將「GAMING MATRIX ONLINE」結束，然後在「CORNERTRAP.COM」重新開始。我不想要另一個「GAMING MATRIX ONLINE」，我要進步，我要學習更多來達成我的目標。過了一個星期左右，我們組成了製作組。不過在此以前，我們得解決資金與管理的問題。經過一輪的交涉及找尋，我最終都與別人達成某項交易，令到「CORNERTRAP.COM」得以順利誕生。



-你是唯一的主理人嗎？

在「GAMING MATRIX ONLINE」時，就由我一力承擔。不過到「CONERTRAP.COM」時，我就是主要的統籌及DESIGNER。我的PARTNER Grayfox都會幫手作決定及做PROJECT。

-你們是怎樣經營這個網頁的？

我每天的工作，就是看看留言板，若有需要的話就會回覆一下網友們的問題。有時亦都要以e-mail與世界各地的朋友們聯絡。我亦需要處理網頁上的各大小事項，例如新板面、新內容、剪片，這些都是在UP-LOAD到網頁上前必定要做好的。另外，我們還需要討論很多不同的問題，包括未來的



計劃、有何需要改善、及各大小在網頁上生的問題。

- 你們是怎樣收集資料的？

有些資料是由其他網頁上取得，但大部份內容都是由我們自己製作的。我們有專人負責寫關於街機遊戲的報導，有高手負責連續技的片段、由各地的朋友FANS「投稿」來的圖畫，以及關於我們所舉辦的比賽的資料。



- 在製作這個網頁時遇到甚麼難題？

一個人製作一個好的網頁實在是太辛苦了。所以我想，要製作一個這樣的網頁的話，第一個會遇到的難題就一定是如何找到一班勤力的成員。這班成員一定要能合得來，而且是因為享受這件事而參與製作的。

因為我在開始前已經有一份成員名單，所以我們遇到的最大問題就是資金。暫時來說，大部份的成本都是由我來承擔的。「CONERTRAP.COM」有一個很好的SERVER。每當我們有新的連續技或比賽片段UP-LOAD，我們的瀏覽人次便會激增。不過這又反而限制了我們，使我們不能UP-LOAD太多FILE到SERVER中（編按：因為片段的容量很大）。

- 有沒有甚麼關於「CORNERTRAP.COM」有趣的事可以與大家分享一下？

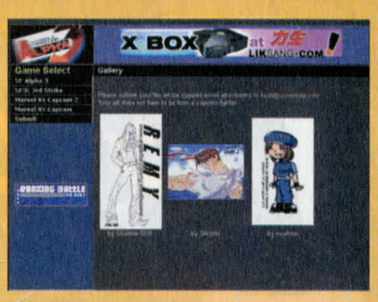
嗯……我們的平均年齡是21歲，大部份都是在求學中。我們都很年青，而且都有很豐富的遊戲經驗。

- 對於「CORNERTRAP.COM」，你們未來有甚麼計劃？

我們剛與DYNAMIC LEAGUE結盟。DYNAMIC LEAGUE是一個英國的遊戲玩家組織。這個組織會將玩家們的成績記錄下來，我們就負責將之於網上公佈。我們的目標是增加街機遊戲的玩家人數，同時亦希望能令各界人仕關注。

在2002年4月，我們會與WORLD GAME SHOW合作（WORLD GAME SHOW是一個在巴黎舉行的遊戲展覽會，預計會有70000名人仕參觀）舉行多個比賽，包括《STREET FIGHTER ZERO 3》、《STREET FIGHTER III 3RD STRIKE》、《CAPCOM VS SNK 2》以及《THE KING OF FIGHTERS '94~2000》。美國的代表及歐洲的代表均會到場參加。我們希望日本的高手都會來參賽。





- 你對街機戲市場的看法是？



我覺得街機遊戲市場在西方已經步向死亡。在英國，沒有客人的遊戲機中心已經不再是怪事了。至於東方，街機遊戲市場的確比較強。雖然大家都可以說是因為文化上的差距，但不善的管理亦是其中的因素。西方的街機遊戲經理似乎對自己的產品認識不深。你會在一個連「落機呀」及「摸托羅菈」都分不清的手電SALES處買手電嗎？正因為街機遊戲經理連自己產品沒認識，所以令到街機遊戲在西方的管理都很差。

因為現在的街機遊戲移植版的移植度很高，所以人們對街機遊戲的需求已不像以往那麼多。我忠告各街機遊戲經理，希望他們能多點與顧客們溝通，找出他們喜歡／不喜歡的是甚麼。搞多些公開的比賽或活動。遊戲機中心除了用來打機之外，也可以是一個與朋友見面、消閒……的地方。讓你們的客人高興吧，給他們一個再回來的理由吧。

- 多謝你接受我們的訪問。

不用客氣。

HEAT-CM 小檔案

真名：HOLLIS WONG

1980年4月8日出生

於HUDDERSFIELD UNIVERSITY修讀BA INTERACTIVE MEDIA

於1998成立「GAMING MATRIX.COM」

於99年9月23日取得超過10萬HIT的記錄

Text by 地球聯邦軍第18MS小隊隊長H.J.

機動戰士高達 聯邦VS.自護 DX

製造商：CAPCOM / BANPRESTO　發售日：9月下旬
遊戲類型：對戰ACT　使用底板：NAOMI

加強版正式登場！

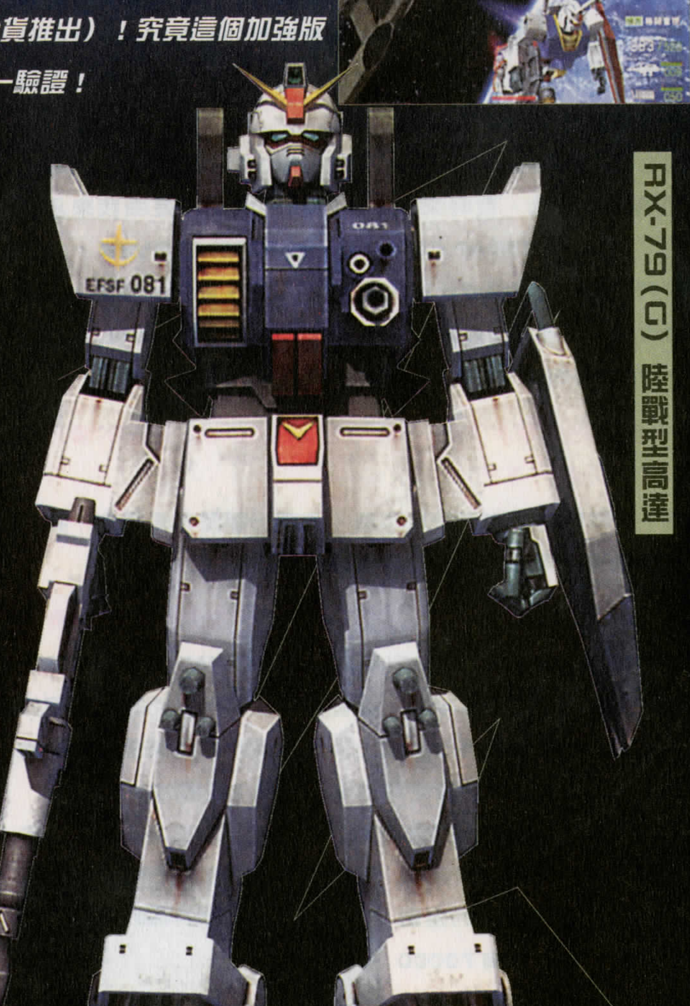
曾經一度令不少機舖旺丁旺財（？）的對戰遊戲《機動戰士高達 聯邦VS.自護》，其加強版已定於9月正式推出（香港據聞下星期便有部分貨推出）！究竟這個加強版有多大的改變？當中加入了多少新元素？作這裡為大家一一驗證！

新元素1：聯邦軍軍力大增75%！



在《聯邦VS.自護》中，聯邦軍的MS只有高達、鐳射大砲、太空坦克及吉姆四種，相對於自護軍的龐大軍勢（15款）當然遜色得多。即只高達如何強力也好，不少使用聯邦軍的朋友，也因為數目少而感到一點不滿。在《DX》中這個勢力不均的現象有一定的改善，因為增加了三台新機體，分別是「陸戰型高達」、「陸戰型吉姆」及「鐵球」，不過這三台不像之前的四部MS，兩台「陸戰型」都是陸地戰時使用，「鐵球」則是宇宙戰時使用。

聯邦新機體介紹



RX-79(G) 陸戰型高達



◆能夠從5種武器中選擇，還算不賴。

機如其名，是聯邦為了地面作戰而設計的量產型高達，利用RX系列的剩餘物資，加上只作為地上戰而刪減了大量機能，令到製造成本大大降低。雖然是高達型MS，但實際能力與一般量產機相差無幾，需要應不同的作戰，使用不同的裝備，以彌補機體性能不足。初出場是OVA《第08MS小隊》。



◆胸部的火神式機槍當然少不了。

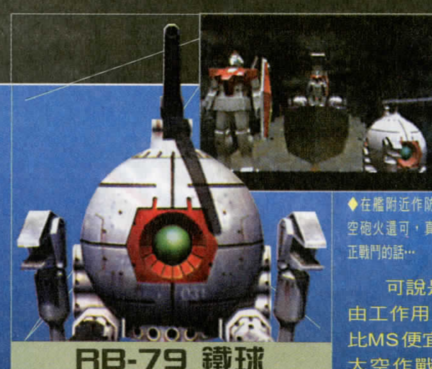


◆180mm反坦克砲，與渣古的「馬捷拉砲」相若的武器。




◆雖然是吉姆，力量也不能忽視！

在吉姆之前「先行量產」的MS，可說是吉姆的原型，雖然與陸戰型高達使用相同的組件製造，但由於主電腦的性能不同，能力也比陸戰型高達要弱。主要武器是100mm機關槍、光能槍及光能劍，在《第08MS小隊》中是與陸戰型高達使用相同的武器配備，遊戲中是否一樣？



◆在艦附近作防空砲火還可，真正戰鬥的話…

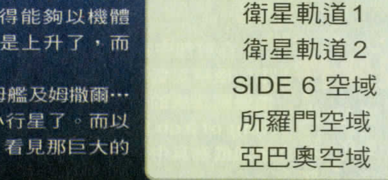

◆獨力應付魔霸，生存的機會是？

可說是遊戲中最弱的機體（…），由工作用太空囊改裝而成，基於價格比MS便宜，大量生產作為輔助MS於太空作戰的支援機體。只有頭頂的180mm加農砲，還有那手無搏雞之力的機械臂…特點是反應速度高，究竟在遊戲中會否有格鬥技使出來？

新元素2：加入宇宙版面！

雖然《聯邦VS.自護》也有宇宙的版面，但是都是有宇宙作背景的地面，並非真正的宇宙環境。到了《DX》，終於加入了無重力空間的戰鬥！基本操作與地面時一樣，由於沒有了天地的分野，變得能夠以機體為中心，向任何方向活動及攻擊。最重要的是跳躍掣效用改變了，成了開動噴射器，正面當然是上升了，而要下降的話，要把機體倒轉過來才可呢。

除此之外，版面中不只是有玩者能選擇的機體，在宇宙中還會出現雙方的戰艦，雖然只見到太空母艦及姆撒爾…與及一些飄浮宇宙中的殘骸，如殖民衛星的碎片，或是被擊沉廢棄的姆撒爾、沙拉米斯，當然還有小行星了。而以聯邦軍對電腦時，與《聯邦VS.自護》中遇上「阿撒姆」一樣，自護方面會派出宇宙的MA應戰呢！看見那巨大的魔爪，魔霸，那麼會否有魔刀的出現？



新加入的宇宙版面

- 衛星軌道1
- 衛星軌道2
- SIDE 6 空域
- 所羅門空域
- 亞巴奧空域


◆作戰說明中會看到有戰艦


◆佈滿殘骸的空域，會否撞過來而受傷？


◆MA「魔爪」出場！會否像電視中被高達一槍打倒？


◆自護號在無重力空間，當然會行動自如了…


◆大魔向著太空母艦攻擊，不其然想起布拉度的名句…

新元素3：CPU 指令

《聯邦VS.自護》中，單打時同僚機體是由電腦的AI行動，由於完全是AI自行決定一切行動，有時候反而會妨礙玩者。《DX》便加入了新的系統「CPU指令」，讓玩者能夠對CPU僚機作出簡單的指示，配合自己當時的狀態或戰況，作出相應的行動。操作非常方便，只是一按START鈕便成，每按一次，便可在5種指令之中轉換。另外兩人協力時，按START鈕會把自己的耐久力資料傳給同伴，是一個非常有用的新措施呢。

CPU 指令

1. NORMAL：一般AI行動的指示，以當時狀況自行作戰。較為平均的效果，適合較全面的機體使用。
2. 射擊重視：避免進入格鬥戰，以中長距離作射擊戰的指示。適合於使用長距離武器的機體。
3. 格鬥重視：任何情況下都走到敵人身邊，以格鬥技攻擊的指示。適合於老虎、強人等一類擅長格鬥戰的機體。
4. 援護重視：避免獨力作戰，與玩者共同行動的指令。同僚是鐵球、渣古的話相信會較有效吧。（笑）
5. 回避重視：避免無謂的戰鬥，專心於回避的指令。當同僚被擊倒便會戰敗的情況下使用。

細微地方的變更



與之前介紹的相比，《DX》改動的地方其實不少，與《聯邦VS.自護》之間確實是有一點的差異。首先是舊MS的動作將會作出修改，有一些是加入了新的攻擊動作，或者受創時的動作，亦有一些是換上一套全新的動作。兩劍相交時，也有新的動作出現，令遊戲演出強化了不少。而所有MS也會作出調整，據知會表現出與之前完全不同的新感覺…

《聯邦VS.自護》著名的格鬥屈技「第一Hit連發」（格鬥技只出第一下，不斷重複的技巧，由於中第一下硬直最長，對手很難逃脫），與及有CANCEL效果的「前小跳開槍」，都會作出修改，少了這些「屈招」，對戰時也放心一些了。《聯邦VS.自護》中選擇機體時，有時看不到其他玩者而出現兩人同機的情形，《DX》中會顯示其他同軍玩者的機體，減少了這些問題出現的機會。

還有最為初心者垢病的「挑機」問題，《DX》也有修改。在空機播放DEMO時，會顯示有多少人遊戲，是否同一遊戲（《DX》可每部機獨立遊戲），大可放心對電腦練習一番了。另外每部機本身可指定軍隊，空機時會顯示可加入的軍隊等要素，減少了不少選擇軍隊、「挑機」時出現的問題。





隱藏人物

- ⁘ = 左拳
- ⁘ = 右拳
- ⁘ = 左腳
- ⁘ = 右腳
- ⁘ = 左右拳同按
- ⁘ = 左右腳同按
- ⁘ = 左拳左腳同按
- ⁘ = 右拳右腳同按
- ⁘ = 左拳右腳同按
- ⁘ = 右拳左腳同按
- ⁘ = 左拳左腳右腳同按
- ⁘ = 左拳右拳左腳同按
- ⁘ = 左拳右拳右腳同按
- ⁘ = 右拳左腳右腳同按
- ⁘ = 四鍵同按
- ⇨ = 短入
- ➡ = 長入
- ☆ = 回中
- [ ] = 快速輸入

TIme Release Character No.1

風間仁

出現條件

遊戲機設定好後的第21天後，在Random選擇中便有機會選到，而在第七關的中Boss戰中也可能遇上他。而在遊戲機設定好後的第28天後，便正式在Paul正右方的格子中出現。

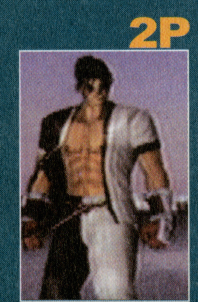
在前作中的主角，身上流著三島家的惡魔之血。由於他極之憎恨這種血統以及三島家的格鬥流，於是他便到正統的道場學習正統派的空手道。得知「The King of Iron Fist Tournament 4」將要開始，他便參加成為其中一個參賽者，以圖將三島家殲滅。

技名	指令	攻擊判定
直突~ 逆突	⁘⁘	上上
直突~ 逆突~ 內回踵落	⁘⁘⁘	上上中
直突~ 逆突~上段後回蹴	⁘⁘⁘	上上上
風間流五連擊	⁘⁘⁘⁘⁘	上上中中下
直突~ 縱蹴~ 左足刀	⁘ [⁘⁘] ⁘	上中中
左肘打	⇦⁘	上
骸打	⇩⁘	中
左中段直突~ 中段前回蹴	⇧⁘⁘⁘	中中
左中段直突~ 下段前回蹴	⇧⁘⁘⁘⁘	中下
鬼八門	站立途中⁘⁘	中中
逆突~ 上段後回蹴	⁘⁘	上上
右裏拳~ 左中段前回蹴	⇦⁘⁘	上中
右肘打	⇨⁘	上
右突上	⇧⁘	中
逆突~ 左中段直突~ 中段前回蹴	⁘⁘⁘⁘	上中中
逆突~ 左中段直突~ 下段前回蹴	⁘⁘⁘⁘⁘	上中下
胴拔	⇨➡⁘	中
羅刹門・壹	⇦⇨⁘⁘⁘⁘	中中中
羅刹門・貳	⇦⇨⁘⁘⁘⇧⁘	中中中
羅刹門・改	⇦⇨⁘⁘⁘⇧⁘不放	中中 檔格不能
左回突	⇨☆⇩⬆⁘	中
右回突	⇨☆⇩⬆⁘	上
踏入右下段回蹴	⇨☆⇩⬆⁘	下
踏入右下段回蹴~ 胴回回轉蹴	⇨☆⇩⬆⁘⁘⁘	下中
正拳二段突	⁘	上上
三戰站立	⇦⁘	
殘心	⁘	
左間接蹴~ 左足刀	⇩⁘⁘	下中
左內回蹴~ 右下段回蹴	⇦⁘⁘	上下
左足刀	⇧⁘	中
左中段回蹴	⇨⁘	中
縱蹴	[⇨⁘⁘]	中
縱蹴~ 左足刀	[⇨⁘⁘] ⁘	中中
鬼首落	⇩⁘ 或 ⇧⁘ 或 ⇦⁘	上
左踵落	⇨➡⁘	中
風間流六連擊	⇨➡⁘⁘⁘⁘⁘⁘	中上上中中下
左上段後回蹴	站立途中⁘	上
後蹴	⇦⁘	中
右下段回蹴	⇧⁘	下
右下段後回蹴	⇩⁘	下
右足刀	⇧⁘	中
右中段前蹴	⇨⁘	中
外回踵落	⇨➡⁘	中
前蹴上	⇧⁘ 或 ⇦⁘ 上	上
胴回回轉蹴	[⁘⁘] 或站立途中[⁘⁘]	中
飛翔二段蹴	⇩⁘	中上
受身流	受到對手攻擊時⇦⁘	特殊
直突	⇩⁘	檔格不能
雷	接近時⁘	投技
天秤投	接近對手左面時⁘	投技
兩肩捻	接近對手右面時⁘	投技
移腰	接近對手背面時⁘	投技
肩固喉輪落	接近時⇦⁘	投技
櫓崩	⇩⇧⬅⁘	投技
追突	站立途中⁘	中

1P



2P



TIme Release Character No.2

Violet

出現條件

遊戲機設定好後的第28天後，在Random選擇中便有機會選到，而在第七關的中Boss戰中也可能遇上他。而在遊戲機設定好後的第35天後，便正式在凌曉雨正左方的格子中出現。

他是某半人類(Humanoid)裝造商的主席，本身是一名格鬥家。因為厭膩了過悠閒的生活，於是便決定參加大賽。另外，他相信只要獲得三島平八的遺傳因子再改造的話，便可以製作最強的格鬥兵器。但是，其他有關他的資料卻無從稽考。

技名	指令	攻擊判定
One two punch	⁘⁘	上上
One two middle	⁘⁘⁘	上上中
Violet left middle kick	⇧⁘	中
Somersault kick (大)	⬇⬆[或➡或⬅]⁘	中
Somersault kick (小)	⬇⇧[或⇨或⇦]⁘	中
Spin kick combo	⁘⁘⁘	上上上
Violet knuckle combo	➡⁘⁘⁘	上中上
Violet knuckle combo	⁘⁘	上上
Somersault drop	⬇⬆[或➡或⬅]⁘	中
Silver Low	蹲下途中⁘	下
Acid rain kick combination	⇨⁘⁘⁘	上上上
Sliding	蹲下狀態中⇧⇩⬆⁘	下
Violet somer	⁘⇧⁘	上中
Violet sliding	⇨⇨☆⁘	下
Home touch	⇧⁘ [⇧⇧Cancel]	擋格不能
Laser's edge kick combo	⬇⁘⁘⁘	下下下中
Violet kick combo	⇩⁘☆⁘	下上
Shredder kick combo (上段)	⇨⇨☆⁘⁘⁘	中中上
Shredder kick combo (中段)	⇨⇨☆⁘⁘⇨[或⇧]⁘	中中中
Shredder kick combo (下段)	⇨⇨☆⁘⁘⇩[或⇧]⁘	中中下
Infinity kick combo	站立途中⁘⁘⬇⁘☆⁘⁘...	中中上中...
Infinity kick combo (下段)	Infinity Combo中⬇⁘⁘...	...下中上...
Infinity kick combo (踵落)	Infinity Combo中⬆⁘⁘...	...中中上...
左踵落	⇨⇨⁘	中
Flick Flack	⇦⇦☆⁘	
Silver cyclone	⇩⁘	擋格不能
Blazing kick	⇩⇧⁘	中
Violet screw right	左側移動中⁘	上
Violet screw left	右側移動中⁘	上
Silver whip	⇨⁘	上
Silver heel	⇦⁘	中
Bump kick	⇧⁘	下
Triple fang	⇦⁘⁘⁘	上中上
Mist kick	⇦⁘	中
Mist wolf combination	⇦⁘⁘	中上
Mist drop	⇦⁘⁘[快入]接觸對手時⁘	打擊投
Hitman style	⁘	特殊架式
Flicker jab	架式中⁘	上
Flicker jab	架式中⁘⁘...	上上...
Scatter blow	架式中⁘	中
Scan kick	架式中⁘	上
Sheep slicer	架式中⁘	下
Beriev kick	架式中⁘ 擊出前按⁘	中
Machine gun kick	⁘⁘⁘⁘或⇩⁘☆⁘⁘⁘	上上上上或下上上上
Silver Tail	蹲下時⇧⁘	下
Rear cross punch	橫移動中⁘	上
Silver sting	⇦⁘	上
Quick silver sting	⇦⁘	上
Violet cutter	⇦⬅⁘	上
Mist step	⇨☆	
Fake	蹲下中⇦☆	
Sovieski kick combination	⇨☆⁘⁘	中中
Code red low	⇨☆⇦☆⁘	下
Silver knee	⇦⁘	中
Schwelrose hook	橫移動中⁘	中
Neck Fracture	接近對手⇨⁘	投技
Utip	接近對手⁘	投技
Reharassment	接近對手左側⁘	投技
Restaner	接近對手右側⁘	投技
Face crusher	接近對手背後⁘	投技
Knee drop	接近對手⇨➡⁘	投技
Scan kick low	架式中⁘	

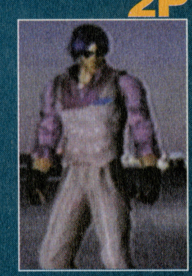
十連combo

指令	⇧⁘	⁘	⁘	⁘	⁘	⁘	⁘	⁘	⁘	⁘
判定	中	上	中	上	上	下	上	上	上	中

1P



2P



開始曝光！

一如以往，業務版鐵拳遊系列的隱藏人物都是隨著時間而出現的，在本集亦不例外。屈指一算，遊戲見街都已經大約三個星期了，看來也應該是時候有新人物出現吧？廢話少説，現在我便為大家介紹一下這些隱藏人物吧！！

道歉啟事

因為在輸出稿件時發生錯誤，所以引致出招表出現亂碼的情形，特此致歉。各讀者可到以下網以下載已更新了的出招表。

http://www.gameplayers.com.hk/hotnews_details.asp?newsID=17&newsType=V&newsDate=2001/8/30&Sequence=2

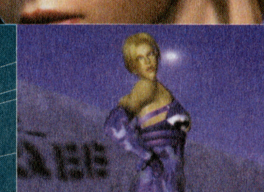
Time Release Character No.3

Nina Williams

出現條件

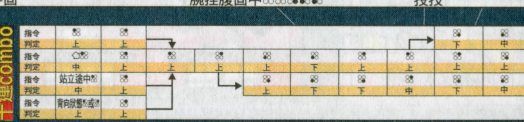
遊戲機設定好後的第35天後，在Random選擇中便有機會選到，而在第七關的中Boss戰中也可能遇上她。而在遊戲機設定好後的第42天後，便正式在Craigl 正右方的格子中出現。

從冷凍睡眠的實驗台中睡醒了以後，她還未取回她的記憶。於是她便沒有再在三島財閥的面前出現。這時候的她也只懂得為了金錢而繼續她的暗殺工作。就在這個時候，她再次接到暗殺的委託，於是，她便再次進入鐵拳大會。



技名	指令	攻擊判定
One two punch	◎◎	上上
雙掌破	➡◎或⇨◎或站立途中◎	中
Triple smash	◎ [⇦◎] ◎◎	上(中)上上
Double smash	◎◎	上上
Right straight & Spider knee	◎◎	上中
Kneel kick	⇩⇦➡◎ [或⇨⇨◎]	中
Flash combo	⇦◎◎◎	中上上
Rapid kick combo	⇦◎◎◎◎	中上上上
Upper Straight	⇦◎◎	中上
Hunting kick combo	⇦◎◎◎	上下上
Rape kick	⇩◎☆◎或蹲下狀態中◎☆◎	特殊中 中
Bone cutter	⇨⇨⇨◎或➡◎	中
Hunting swan	⇧◎ [⇧⇧cancel]	檔格不能
Left hi & right hi kick	◎◎	上上
Sit spin & right hi kick	⬇◎☆◎或⇩◎☆◎	下上
連擊雙擊破	◎ [⇦◎] ◎◎◎➡◎	上(中)上上上中
連擊雙擊破	◎ [⇦◎] ◎➡◎	上(中)上中
Leg break combo	⬇ [或⇩] ◎⬇◎	下下
Divine canon	⇩⬆◎或⇧◎	中
Slicer	⇧◎	下
Divine canon combo	⇧◎◎	下中
Side step attack	⇧◎	中
Spike combo & right hi kick	◎◎◎	上下上
Spike combo & right upper	◎◎◎	上下中
Spike combo & rifht drop kick	◎◎⬇◎	上下下
Click attack combo	⇦◎◎◎◎	中上上下
Click attack & left drop kick	⇦◎◎⬇◎	中上下
Click attack & divine canon	⇦◎◎◎	中上中
Click attack & right hi kick	⇦◎◎◎	中上上
Jack shot	橫移動中◎	中
Double shot	橫移動中◎◎	中中
Jack shot~ 掌握step	橫移動中◎➡	中
Jack shot~ sway	橫移動中◎⬅	中
Lift shot	橫移動中◎	中
Jamming combo & right upper	◎◎◎	上下中
Jamming combo & right low kick	◎◎⬇◎	上下下
Jamming combo & right upper	◎◎◎	上下上
Landing kick & right upper	⇩☆⬇◎◎	下中
Landing kick & left middle kick	⇩☆⬇◎◎	下中
Landing kick & right hi kick	⇩☆⬇◎◎	下上
Left middle & right hi kick	⇦◎◎	中上
Frozen kick	⬇ [或⇩] ◎◎	特殊中 中
Spark combo	◎ [⇦◎] ◎◎◎	上(中)上上下
Right low kick & back spin chop	⬇ [或⇩] ◎◎	下上
right hi kick & left spin low kick	◎◎	上下
Left spin low kick & right upper	⬇ [或⇩] ◎◎	下中
Kling blade	⬅◎	上
Assault combo	⇦◎◎◎➡◎	中上上中
鰓斬	⇩⬆◎	中
Empress heel	對手down時⇩◎或⇦◎	down攻擊
File kick	⇨⇨◎或⇩⇦➡◎	中
Leg sweep	⇩⬆◎	下

技名	指令	攻擊判定
Binter	⬅◎	上
往復binter	⇦◎◎	上上
水面割	橫移動中◎	下
鰓突	⇨➡◎	中
鰓速突	⇨⇨◎	中
Help hand	站立途中⇦◎	中
首割打	⇨➡◎	上
螺旋雙破	橫移動中◎	中
Devil kiss	⇩⇦⇨⬆◎	上段檔格不能
Spider knee	站立途中◎或⇦⇨◎	中
Ray hands	⇦◎	中中
One two & spider knee	◎ [⇦◎] ◎◎	上(中)上中
Ivory cutter	◎	中中
Skull splitter	⇧⇩⇦◎	中
Stinger right heel	⇦◎	上
Sit triple combo	⬇ [或⇩] ◎◎◎	特殊中 特殊中 中
四方投	接近對手時◎➡	投技
肘打四方投	接近對手時◎⬅	投技
居反	接近對手時◎	投技
居反肘落	接近對手時◎◎◎◎	投技
居反肘落協固	居反肘落中◎◎◎	投技
膝十字固	接近對手左面時◎	投技
引回	接近對手右面時◎	投技
背中向投擲	背向對手時◎或◎	投技
飛翔前方向逆轉三角絞	接近對手背面時◎	投技
返技	對手攻擊擊中時⇦◎	返技
抱入肘打	接近對手時⇦⬅◎	投技
首割投	接近對手時⬅◎	投技
掌握	接近對手時⇩⇦⇨◎	投技
首割十字固	掌握中◎◎◎◎	投技
立逆協固	掌握中◎◎◎◎	投技
裏門鷹羽絞	立逆協固中◎◎◎◎◎	投技
捨逆協固	立逆協固中◎◎◎◎◎	投技
腕挫腹固	掌握中◎◎◎◎◎	投技
首捻頻固	腕挫腹固中◎◎◎◎◎	投技
股裂腕十字固	腕挫腹固中◎◎◎◎◎	投技
蟹挾	接近對手時⇩⇦⇨◎	投技
Akires腱固	蟹挾中◎◎◎	投技
飛翔Akires腱固	⇨⇨⇨◎或⬅◎	投技
膝十字固	akires腱固中◎◎◎◎	投技
回轉akires腱固	akires腱固中◎◎◎◎◎	投技
前轉腕十字固	蟹挾中◎◎◎◎	投技
失腳	接近對手時⇩⇦⬅◎	投技
萬歲固	失腳中◎◎◎◎	投技
股裂腕十字固	萬歲固中◎◎◎◎◎	投技
首捻顏固	萬歲固中◎◎◎◎◎	投技
立逆協固	失腳中◎◎◎◎	投技
裏門鷹羽絞	立逆協固中◎◎◎◎◎	投技
捨逆協固	立逆協固中◎◎◎◎◎	投技
腕挫腹固	Spider knee Hit中◎	投技
首捻顏固	腕挫腹固中◎◎◎◎◎	投技
股裂腕十字固	腕挫腹固中◎◎◎◎◎	投技



1P

2P

SNK又有新遊戲

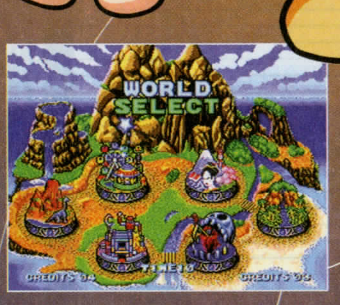
AD ／ ACT ／1~2 人玩／預定 2001 年 9 月尾推出／ MVS 底板

用同伴來破敵人！！

這個叫做《ZUPAPA！》的遊戲，與《泡泡龍》，甚至早前的《NIGHTMARE IN THE DARK》都很相似，不過今次就有少少不同。首先就是遊戲是以可愛的人物「ZUPAPA」及「ZUPIPI」來作招徠啦！他們兩都是「ZUPA一族」的「生物」（因為實在不明他們是一種怎樣的東西……）。「ZUPAPA」是「ZUPA一族」的英雄人物，今次是受長之命來拯救被捉去了的同伴ZUKO，即「ZUPA一族」的小孩子。至於「ZUPIPI」，就是一個多才多藝的女子，是「ZUPAPA」的好朋友，同時亦都是一個運動健將。

HOW TO 破敵人？

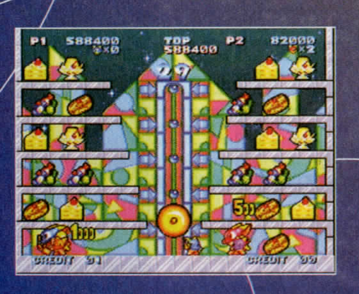
遊戲的玩法簡單，玩者只需將在版面中的所人敵人消滅就可以過版。在開始遊戲時，玩者可以在6個不同的WORLD中選擇任何一個作為起點。每個WORLD都有5版，第5版就是首領。只要將首領打倒便算完成一個WORLD。至於消滅敵人的方法就有兩個：第一個方法，就是按下A掣，以飛拳擊向敵人，將之打暈，然後就可以走過去一腳將之 走。另一個方法，就是按A掣捉起在版面中自由走動的「ZUKO」（！），然後就將「ZUKO」丟向敵人（！！）。被擊中的敵人又會暈，跟住又可以走過去一腳將這些暈了的敵人一腳 開。玩者最多可以同捉起4個「ZUKO」，不過就要有一定的條件。在遊戲中，當擊破敵人後，就會有機會出現各種不同的道具。主要有5種道具：第一種就是「SPEED UP」，用途就是令「ZUPAPA」或「ZUPIPI」的移動速度增加；第二種就是「POWER UP」，這種道具的用途就是可以提昇「ZUPAPA」或「ZUPIPI」每次可以擲「ZUPIPI」的數目；第三種是「J」，即可提昇「ZUPAPA」或「ZUPIPI」的跳躍高度；第四種是「ATTACK UP」，即提高「ZUPAPA」或「ZUPIPI」的攻擊力，最後一種就是「╳2」，即是可以令「ZUPAPA」或「ZUPIPI」所得到的道具發揮兩倍的功效。遊戲預定2001年9月尾推出，喜歡這

















TEXT：時雨

斑鳩 IKARUGA

創新遊戲系統全面公開

斑鳩IKARUGA
發售商：SEGA
開發商：TREASURE
發售日：2001 年秋

在街機界射擊遊戲已經買少見少的狀況下，TREASURE的新作《斑鳩 IKARUGA》絕對是所有射擊迷的焦點所在。其實這遊戲距離上次情報公開已經相隔了近三個月時間，而《斑鳩》的開發也已接近完成階段。今次筆者會為大家介紹一下《斑鳩》的基本系統，當中「屬性」的存在是射擊遊戲的新嘗試，非常令人期待！

屬性改變





玩者的戰機「斑鳩」本身同時擁有「陰」和「陽」兩種屬性，而玩者隨時隨地都可以按B掣來改變屬性。改變屬性沒有次數的限制，但在屬性改變的一瞬間（約0.25秒），自機是會處於無屬性狀態，並失去了一切屬性效果，須要注意。

力之解放

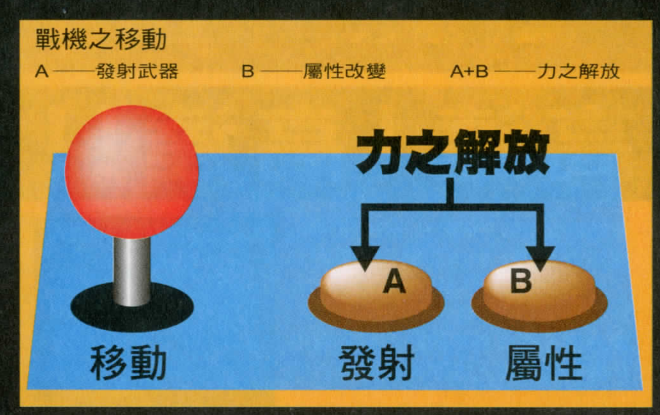




當畫面左下方的「力之解放GAUGE」有剩餘能量時，玩者隨時都可以同時按A和B掣來發動「力之解放」。其實「力之解放」是一些有追蹤性能的LASER，它們並擁有無視地形的特性。

簡單的操作方法

本遊戲的系統雖然極之創新，但操作法仍能保持簡單易明。使用八方向移動和兩個按鈕，玩者已能自由自在地控制戰機的行動。另外，這遊戲沒有任何POWER UP 的要素，也不會出現任何道具。



發射武器

本遊戲根據玩者按掣的方法，可以發射出兩種不同的子彈。如果玩者不斷按A掣連射，可以發射一串單發的狙擊彈。而如果按實A掣，戰機則會自動連射DOUBLE SHOT。



◆長按A掣時的DOUBLE SHOT連射



◆連按A掣時的狙擊彈

屬性效果

「陰」（黑）和「陽」（白）是支配著《斑鳩》這遊戲的兩種屬性，不只是自機有屬性，就連敵人和敵方的子彈也有屬性。而屬性在這遊戲中，共有三種不同的效果。

吸收敵彈



◆像這種密集的彈幕，只要玩者的屬性和子彈相同，即可安全通過



◆當然敵人也會混合兩種子彈進行攻擊

在本遊戲中，玩者即使被相同屬性的子彈打中也不會死，相反，玩者還能將這些子彈吸收，變成「力之解放」用的能量。

威力之變化



◆面對敵人黑色的部份，便用白色屬性的子彈去將之破壞



◆至於白色的本體，就用黑色屬性的攻擊去將之瞬殺！

玩者和敵機如果是相反屬性，那麼玩者的攻擊力便會是原來的兩倍，即時說用一半的時間已可以消滅敵機。這特性對於BOSS級敵人也適用。

反擊彈的產生

◆攻擊相同屬性的敵人時發生的大量反擊彈。在這時改變屬性是極之危險的行為

◆用「力之解放」破壞敵人時同樣會有反擊彈出現

當玩者擊倒和自己是相同屬性的敵機時，敵機在爆炸的同時，會向玩者發射大量「反擊彈」，由於這些子彈的屬性和敵機的屬性是一樣，因此只要玩者不改變屬性，這些反擊彈便可以全數被吸收，增加「力之解放」GAUGE的儲存量，在戰術上有重要的意義。

街頭GAME霸王

BY : ZAC

踏入9月都仍未有秋意……近年的天氣真的很反常啊~~

AM SHOW SHOW WHAT

第39回AM SHOW，已決定於2001年9月20~22日（星期4~6），於日本的「東京BIG SIGHT」東1~3HALL舉行。9月20及21日為業內人仕日，即讓各位業內人仕到場參觀及洽談業務；9月22日為一般人仕日，即各位非業內人仕都可以到場觀。開放時間為上午10時至下午5時，入場費為：中學以上1000日圓（約70港元）、中學以下或60歲以上人仕免費。暫時已知的參展商約有56間，其中較為大家所熟悉的有ATLUS、ARUZE、KONAMI、SAMMY、SEGA、NAMCO、TAITO及TECMO等。今年CAPCOM沒有參展。

另，我們得到一份展作品名單，現刊出來讓大家參考參考：

SEGA：

《VIRTUAL-ON FORCE(4)》、《VIRTUA TENNIS 2》、《頭文字D》、《DERBY OWNERS CLUB 2》、《班鳩》、《GET BASS 2》、《THE HOUSE OF THE DEAD 3》

KONAMI：

《DANCE DANCE REVOLUTION MAX(6TH MIX)》、《BEATMANIA IIDX 6TH MIX》、《POP'N MUSIC 7》、《JURRASIC PARK III》(GUN SHOOTING)、《THE警察官2~全國大追蹟SPECIAL~》

NAMCO：

《灣岸MIDNIGHT》（賽車遊戲）、《SMASH COURT》（網球遊戲）、《SOUL CARLIBUR 2》(只展出影片)、《MR.DRILLER》的最新作

TAITO：

《式神之城》（STG）、《BATTLE GEAR 2V》

不知大家覺得吸不吸引？

馬場風雲

個題是否很有氣勢？其實，這個《DERBY OWNER CLUB》就真的令到大家很留意。最初因為新鮮感，再加上馬迷沒有真馬跑，所以這個遊戲就「跑出」，成為一個頗熱的熱潮。不過，當時間一久，加上馬仔又抖完暑，所以這遊戲的收入便稍為回落。雖然日本方面將會推出第二集，但由於這遊戲成本太貴，而且據知新版本不能用回舊版本的記憶卡，所以返貨的機會不大。話說回來，如果有玩過的朋友都知，記憶卡中的馬仔玩得十來場賽事就要退役，只得用來配種一途。原來，早前已經有朋友拿著自己的「配種馬」去向其他機友「配種」。方法就是讓自己的馬與另一玩者的馬「配種」，從中收取「配種費」……真係咁都得？？？



隱藏人出現

如果大家有留意《鐵拳4》，相信大家都會很有興趣知道有隱藏人出現了沒有？告訴你吧！第一個會出現的是「RANDOM格」，「風間仁」就在裡面，過一段時間，風間仁就可以自由選用，而「RANDOM格」入面就會多了一個「李超狼」；再過一段時間，大家就可以隨便使用「李超狼」，而「NINA WILLIAMS」就會在「RANDOM格」中出現……國就出到了NINA，香港就應該出了風間仁，大家有興趣的話就可以去遊戲機中心看看玩玩吧！







高達！高達！！

據知街機遊戲《機動戰士GUNDAM-連邦VS自護》的改版將會於今個月16日到港。不過詳情就沒有公佈。暫時得知，在遊戲內的各MS之能力值，都會有所調較。至於有關新機體之情報，大家可以參考我們今期的介紹！



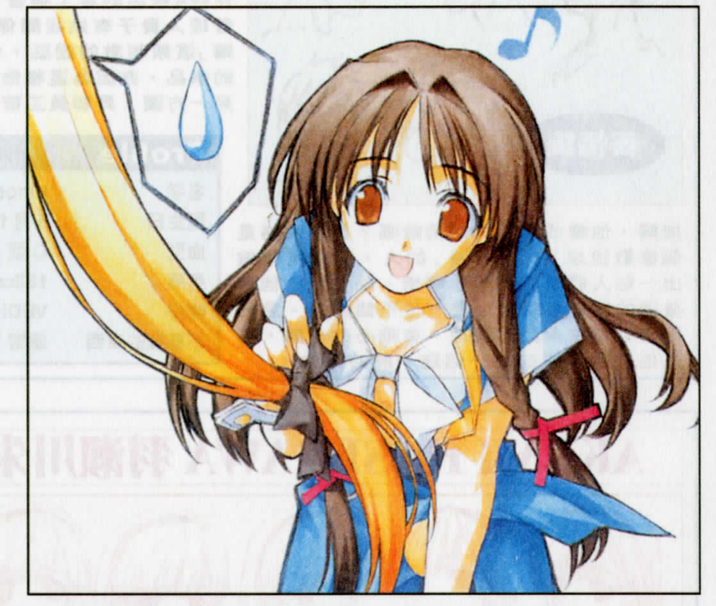


TEXT：小悠

Welcome to the Pia Carrot!! 3

4號店人物一一登場

Pia キャロットへようこそ!! 3
We've been waiting for you.
Roll around, summer has come, again.
I'd love to feel the sun with her smile as bright as it.



Win95/98/2000/Me
發售日未定 / 價格未定 /F&C ・FC02/18 禁

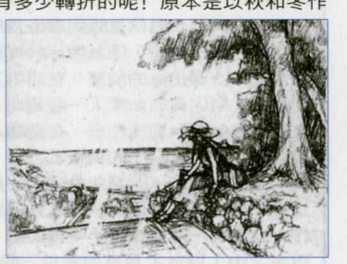
Pia Carrot 系列新的一輯雖然未有正式公佈於何時推出，但是遊戲的推廣活動已經進行得如火如荼。剛過去的一期之中，筆者便介紹了在夏季 COMIC MARKET 之中F&C 的宣傳攻勢，原畫稿、電話卡、繪版等等也深受歡迎！今次筆者再為大家找來新一輯登場人物的設定，讓各位先睹為快。

STAGE of Welcome to the Pia Carrot!! 3

在介紹新登場的人物之前，先帶大家到Pia Carrot 4號店所在的美崎海岸參觀一下吧。這一輯的舞台主題是「夏」，店子的四周是希望帶出自然的感覺，眼前是一片廣闊的海。南國避暑勝地的泳客們，也喜歡光臨4號店。可是在互作人員決定新一輯舞台時，是有多少轉折的呢！原本是以秋和冬作為設計概念，因為Pia Carrot 系列前兩輯也是圍繞「夏」這個主題，而整個系列給人的印象也十分重要，所以今次新一輯把舞台定在南國海岸。除了碧藍的海和雪白的沙灘，美崎海岸還有一個自然公園，公園中有一個水平如鏡的湖泊，可以讓遊人划艇。喜歡海岸或是喜歡大自然的你，美崎的確是個不錯的地方。







CHARACTER of Welcome to the Pia Carrot!! 3



上期為大家公開了4號店的侍應制服，今期當然是來到介紹遊戲中登場的各位人物。在今集之中文新舊人物也會登場，例如三人組的愛澤友美、神塚雪和志摩紀子也會正式成為女角出現。當然也少不了新人物了！新一輯將會有8個女主角，分別由橘本貴司、鈴平尋和蓮見江蘭擔任原畫以及人物設定。你最喜歡的人物是誰呢？

TOMOMI AIZAWA 愛澤友美

SS版《Welcome to the Pia Carrot!! 2》的原創角色，也是在2號店工作的女侍應生。在4號店開辦之後，於8月期間便被調派到這裡幫忙。在第一次和主角見面開始便稱呼他為「哥哥」，是個親切可愛的女孩。興趣是收集布娃娃，到現在也是非常熱衷的呢。在搬來4號店的員工宿舍之際，她要把所有收集回來的娃娃也搬過來，而布娃娃的數目是足以把店員埋下來啊！對於朋友說她：妳年紀不少了！的話完全不在意，只要是喜歡的便會買下來，令娃娃的數目不斷增加。除此之外也十分喜歡宿舍是露天浴場，每天可以入浴兩三回之多。她與雪和紀子是什麼也一起的好朋友，可是今次調職實在太突然，所以沒有對她們提及便搬來了。這會引起什麼騷動的呢？

Profile

名字	Aizawa Tomomi
誕生日	9月16日
血型	B 型
身高	152cm
三圍	B78W57H79cm（推定）
嗜好	收集洋娃娃
不喜歡的東西	沒什麼特別不喜歡的東西？

NOBORU KINOSHITA 木之下昇



昇是主角的惡友（？），由4號店開張的時候已經在店中工作。因為和主角同年的關係，所以起初在店子中相遇時已有志同道合的感覺。而昇與主角同樣，跟美春和朱美住在4號店的員工宿舍。而他也是員工宿舍管理人貴子有姑姪關係，常常對貴子說「大嬸」這類刺激的說話，使自己成為貴子發洩的祭品，亦因為這樣他每天也滿身傷痕……另一方面，昇和員工宿舍的女侍應之間也有接觸，他會成為主角的情敵嗎？昇的性格是個喜歡追求「男之浪漫」的人，所以常常做出一些人們不能理解的事情。除了這些他和普通的青年沒兩樣，是一位不錯的人。意外地喜歡和主角談天說地，有細心的一面，可是他在別人跟前是一個謎一般的人物。



Profile

名字	Kinoshita Noboru
誕生日	5月16日
血型	O型
身高	183cm
嗜好	VEDIO鑑賞
不喜歡的東西	溫習？

AKEMI HASEGAWA 羽瀨川朱美



朱美是Pia Carrot4號店的副店長，與餐廳經理岩倉夏姬有前輩和後輩的關係。在起初要設立4號店時便進行新人研習，和夏姬有如二人三足一般努力向前。雖然是說與夏姬是前後輩，但是在別人眼中便不是這樣想，因為與比較成熟的夏姬相比，朱美的年紀不太像是她的前輩。在店中工作的朱美是一個開朗的人，對店員有如家人一般親切。經常展現笑容的朱美使餐廳的氣氛和諧起來，在餐廳之中很受人們歡迎，是店子中不可仗缺少的氣氛製造者。看上去有點兒孩子氣的她，可是店子的副店長來呢！身為副店長的她不單止是年輕，在餐廳之中也是和其他店員一樣穿侍應服工作，但是和一般兼職是不一樣的吧。與主角同住在員工宿舍之中，對於主角有如弟弟一般看待。



Profile

名字	Hasegawa Akemi
誕生日	3月2日
血型	O型
身高	156cm
三圍	B85W59H86cm（推定）
嗜好	裁縫
不喜歡的東西	格鬥技？

NATSUKI IWAKURA 岩倉夏姬



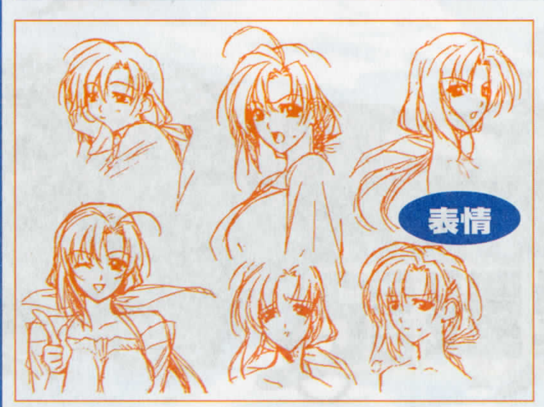
夏姬是Pia Carrot4號店的經理，朱美短大時代的後輩。行動冷靜沈著，面對大部份的事情也不會布什麼表情展露出來。這樣的她對於規律是十分嚴格，因遲到是二話不說的處理，很不喜歡把事情歪曲。雖然性格剛好和朱美相反，可是二人的感情十分好，在公在私也互相支持。夏姬看上去給人的印象是嚴肅和沈寂，而實際上她的性格也是比較成熟呢（笑），所以有訓導主任老師的感覺。主角在店中工作已是有經驗的人，然而在夏姬眼中還是不足。當她承認主角的時候，相信便不會以對小孩般看待他。為了給她承認自己，主角也只能無意識地不斷努力工作吧。主角與其他的店員也是住在員工宿舍之中，可是只有夏姬是拒絕一起住而到車站前的大廈獨居。至於理由，夏姬也沒有提及過，這個連朱美也好像不知道。



Profile

名字	Iwakura Natsuki
誕生日	1月3日
血型	AB型
身高	167cm
三圍	B89W60H88cm（推定）
嗜好	嚐酒（白蘭地）
不喜歡的東西	思想太天真的人？

TAKAKO KINOSHITA 木之下貴子



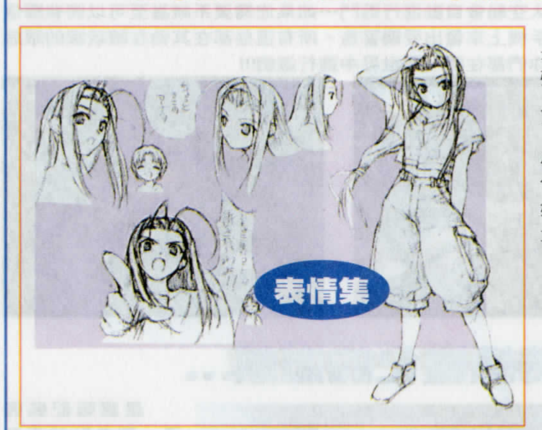


貴子是Pia Carrot本店主人木之下康男的親戚，現在是4號店員工宿舍的管理人。貴子的年紀也不輕了，可是每天總愛玩耍閒暇，於是未願意結婚的她在父母半推半就之下當上這份工作了。貴子常常會來到4號店打擾主角和其他店員，偷吃東西和打破碗碟是家常便飯的事。性格十分開朗，但卻是麻煩製造者（笑）。貴子與木之下昇是收姑姪關係，當昇說她是「大嬸」的時候便會怒氣沖沖，提及她的年齡好像是一個大禁忌來。雖然不喜歡看書，可是在房子之中卻找到純文學的書籍，原來是用作閱讀時令自己自然入睡。

Profile

名字	Kinoshita Takako
誕生日	7月7日
血型	B型
身高	164cm
三圍	B91W61H89cm（推定）
嗜好	電暖檯
不喜歡的東西	閱讀？

YUKI KAMIZUKA 神塚雪





雪、友美和紀子是感情很好的三人組來，而當中雪是三人的中心。好勝心強而討厭失敗，性格有點兒倔強，是個有自我中心一面的女孩子。曾經與友美希望進入Pia Carrot2號店工作，可是因為某些原因而放棄了。到底是什麼原因，至今依然是一個謎。在她的興趣之中雖然沒有寫出來，可是也喜歡暗地裡收集布娃娃。但在眾人承認的布娃娃收集者友美跟前，總是大聲說她：年紀少的才會收集布娃娃！幼稚哦，幼稚！這樣不太率真的性子，也是雪可愛的地方來。其實不論在性格還是什麼，與友美的分別不太多……今次雪和紀子因為暑假的關係而來到4號店所在的美崎海岸旅行，相信三人組會再度重逢，可是這時候會怎麼樣呢？不祥的予感開始湧現了。

Profile

名字	Kamizuka Yuki
誕生日	10月1日
血型	B型
身高	156cm
三圍	B82W58H82cm（推定）
嗜好	籃球
不喜歡的東西	男孩子？

NORIKO SHIMA 志摩紀子





穩重大方，什麼東西也較為拔群的紀子是個性格內向的女孩，與友美和雪的性格正好相反。三人在中學時期已經是同級生，但只有紀子是在別的學校上課，在渡過少女時代後便搬遷了。即使是跟友美和雪分隔了，但是彼此的感情並沒有改變。在暑假的時候她希望回到2號店身處的地方，三人一起快樂的渡夏……可是友美因為調職而去了4號店幫忙。於是紀子便提出到友美那兒旅行的計劃，利用這漫長的暑假跟雪二人到美崎海岸去。分別了數月的三人，友美、雪、還有紀子…這昔日的三人組，不論是歡笑和惡作劇也是令人期待的呢！友美收集布娃娃的興趣是受到不少的影響紀子，原因是小時候縫紉手工不錯的紀子造布娃娃十分了得，所以令友美自自然然地喜歡布娃娃。總覺得自己的手工不好，於是便屈服成為收集者。

Profile

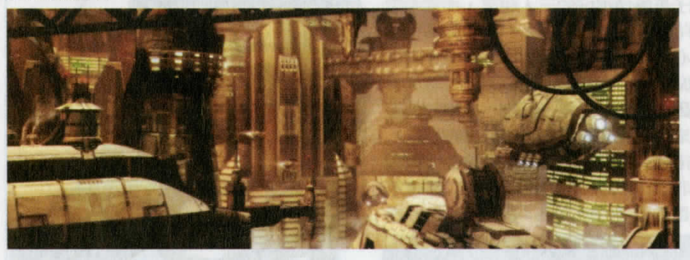
名字	Shima Noriko
誕生日	5月6日
血型	O型
身高	152cm
三圍	B81W58H81cm（推定）
嗜好	縫紉（手造布娃娃）
不喜歡的東西	納豆？



MANKIND 星雲戰記

互聯網上獨一無二的永恒宇宙

作為一個平行的宇宙，星雲戰記讓您能夠在一個遙遠和未知的宇宙中展開一段獨一無二的冒險經歷。星雲戰記遠遠超過了普通意義上的三維空間策略遊戲，它以第一個真正意義上的永恒宇宙來歡迎您進入擁有超過100,000玩家的世界。在這裏您必須憑著自己的靈感和能力才得以生存並成為歷史的創造者。



有史以來最大的遊戲世界...

星雲戰記的世界是由數百萬個星系，數十億顆可以讓您自由勘探的擁有自己獨特地貌和氣候的行星組成的。已經有超過100000個玩家加入到這個宇宙中來，現在就來加入Mankind的隊伍...

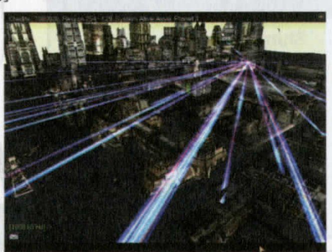




探險，殖民，戰鬥，貿易...

您是一個先驅，您要靠自己的靈感才能夠生存，您將到達一個可以自由殖民的宇宙。您可以根據自己的意願來貿易，探險，開發，創建土地和龐大的宇宙艦隊；與其他的玩家結盟參加到一個龐大帝國的創建之中…您的命運掌握在您自己手中，您可以按照自己的愛好來選擇遊戲的模式，除了您自己設立的規則對遊戲沒有任何限制。





一個永恒的宇宙...

由於這是一個平行的世界，星雲戰記每周七天每天 24 小時不停的運作。不論您在線與否，時間永遠不會停止。當您下線時，您的太空船會按照您設定的命令繼續運作，您的采礦設備會繼續開采並提煉資源，您的工廠繼續建造太空船，您的貨船繼續運輸資源。別的玩家可以在您睡覺時對您進攻，您的太空船會自動進行戰鬥…如果您需要系統甚至可以將有關信息發送到您的手機上來發出受襲警告。所有這些都在其他在線玩家的眼底下發生…因為你們都在同一個世界中進行遊戲!!!





一個持續變化的遊戲...



星雲戰記裝備了一種自動的更新升級系統讓Mankind不需對您的電腦作任何操作(不需下載，不需安裝補丁程序，我們處理所有事務)而可以持續改變。新的遊戲部分自動安裝，新的功能令遊戲功能更加生動…圖像和技術自動改進，讓星雲戰記能為您提供更多。

已經有超過100,000個玩家在線...

並參與到這個宇宙的殖民運動之中。趕緊加入到這個國際化的世界中來，Mankind的玩家來自世界各國(美國，法國，德國，英國，澳地利，意大利，葡萄牙，日本…) 而這個遊戲已經可以在Hongkong.com 下載試玩！大家也到兒開始自己的國度吧。







少林功夫醒~~

與別不同的設計

由於這不是一般的足球遊戲，所以在球賽的設定上也和現實的有點不同。首先是雙方參賽的人數，製作單位考慮到玩家控制的問題，所以一場球賽最多只能六人對六人，但不足六人也會繼續比賽。每一場球場戰鬥會分為上下半場各五分鐘，不設得分上限，若兩隊得分相同便要加時進行延長賽，延長賽為兩分鐘。若得分仍是相同則進行無限時延長賽，並以黃金入球為比賽方式（即先射進球門的為勝方）。另外球賽中亦沒有裁判的設定，不會被紅牌黃牌趕出場，所以就算打人也不算犯規，不過界外球角球等規則仍然存在，否則便不像是在踢足球了。











以角色扮演的方法來玩的足球賽



『少林足球』的故事結合武打、足球和搞笑於一身，如果把遊戲製作成一般足球遊戲的話那實在是浪費了原著劇本，因此製作單位決定自行設計一種新型態的遊戲方式，就是足球比賽系統的RPG。所謂足球比賽系統就是將普通的ＲＰＧ戰鬥變成更有趣的足球賽事的運動遊戲。遊戲之中有許多不同的對手與少林隊們比賽。在球場上每人都有自己的必殺射球，例如阿星的大力金剛腿，阿梅的太極手等。當進入球場後遊戲會進入球場戰鬥模式，在開始前會有陣式安排及敵方能力預測，待陣式安排完畢後便會進入球場比賽。進入球場後會以丟銅板方式決定先後，然後便開始比賽。球場戰鬥採用半動作的方式進行，當雙方接近時會出現選單給於玩家選擇指令，例如盤球、傳球、攔截、鏟球、射門等。不同的球隊有不同的必殺技，但也有不同的長短處，如何攻破敵方球隊防線，把球射進球門便要靠玩家的智慧了。













多姿多采的對手們



遊戲中其他的參戰球隊的設定亦是各具特色，有由老漢組成的潮洲老漢隊，全是由胖子組成的福健豬排隊。四川麻辣隊因為長年吃麻辣火鍋的關係，隊員都燥熱得會噴火一樣。泰國隊雖由兩名女性當前鋒，但由於她們有男性的力量，更可怕的是隊員都穿水手服和塗口紅(難道是人妖踢足球？)，因此少林隊也要陷入苦戰。王面飛龍隊是少林足球隊的宿敵，也是使用兩名大美女作雙前鋒(電影中分別由莫文尉和張柏芝飾演)，整個球隊速度極高攻擊力極強，球技更在少林足球隊眾人之上。但最可怕的還是由強雄帶領的魔鬼隊，不但以打架為主的武力足球聞名，更擁有極具殺傷力的殺人射球作為球場上的武器，少林足球隊要面隊這麼多強敵，真的讓人擔憂。



系統需求

CPU：Pentium II 233MHz 或以上	音效設備：與 DirectX 相容之音效卡
操作系統：中文 Windows95/98/ME	RAM 需求：64 MB 或以上
顯示：與 Direct 3D 相容之顯示卡	硬碟需求：700 MB 或以上
操作：Keyboard (鍵盤) 及 Mouse (滑鼠)	CD-ROM：四倍速以上之 CD-ROM

文：小寶寶

歡迎進入Warcraft的國度 World of Warcarft

在本月初，Blizzard公司正式公佈了製作《World of Warcarft》這多人同時線上角色扮演遊戲(Massively Multiplayer Online Role Playing Game)，自這消息發佈了以後，便引起了眾Warcraft的發燒友留意。為了使大家更清楚明白這遊戲的性質及其內容，小弟便以一問一答的形式來為大家介紹這個遊戲。

有關World of Warcraft的世界

問：玩家可以去到Warcraft系列即時戰略遊戲的地方嗎？
答：是的。這遊戲的各地區的設計都是以那些系列的地區及地圖為主。

問：World of Warcraft的時間設定為何時？
答：是在Warcarft III: Reign of Chaos的大約四年之後，當時Azeroth世界的戰役已經完畢了。

問：World of Warcraft的世界究竟有多大？其中又包括了甚麼地域？
答：這世界包括了著名的Lordaeron及Azeroth的地域，還有其他曾在Warcraft系列中出現過的地方。設計方面會使板圖大得讓玩者有冒險及遊歷的感覺，其中包括了很多不同的有趣元素來吸引玩者，使他們在旅途中建立自己的社群。

問：遊戲中可以容納多少人？
答：玩者會被分派到不同的國度(Realm)裡遊戲，而在每一個國度中都是一個完整的遊戲世界，開發部門仍在計算各個國度可以容納的人口數目。

問：遊戲的視點會是怎樣的？
答：遊戲中可以第一身或第三身的角度顯示。玩者可以視乎遊戲時的需要的隨時改變這些設定。

有關人物方面

問：遊戲中有甚麼種族？
答：遊戲中暫時設定有人類(Humans)，獸人(Orcs)及泰倫族人(Tauren)。Blizzard仍在計劃加入新的種族。

問：甚麼是泰倫族人(Tauren)？
答：泰倫族人是一個遊牧民族，他們是充滿力量的一群。這班長得有點像牛的民族平時和諧地生活，而唯一威脅到他們的就是半人獸們的掠劫。

問：那麼我可以選擇哪一種職業來玩？
答：Blizzard還未設定哪些職業可供選擇，請留意以後的公佈吧。

問：那麼，職業方面是以Warcraft系列那些來設定的嗎？
答：有一些職業是和Warcarft系列中見過的相似。Blizzard也會加入新的種族，以使得《World of Warcraft》遊戲的獨特性。

問：人物會是等級形式還是技能形式的成長？
答：Blizzard的目標是會採取兩者之間的平衡。即是說，角色可以隨等級的上升而發展自己的技能及屬性能力。玩家更可以隨達成某些任務而學得新的技能。而某些額外的技能更可能與角色的職業無關。

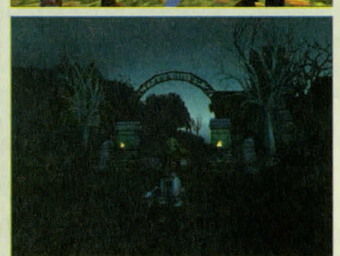
有關戰鬥

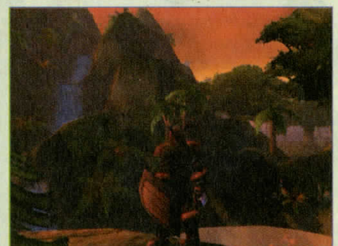
問：如果人物死了，怎麼辦？
答：那麼，人物會以裝備完整的情況下再次出現在世界裡的某一特別地方，而當然會有一些懲罰，但這懲罰並不足以破壞他們的經驗值。

問：會有玩家對玩家(PVP)的戰鬥嗎？
答：Blizzard會製作有關的戰鬥項目，而這項目會令PVP的玩家覺得有趣的。但是，Blizzard坦言他們並不會強迫玩者進行PVP戰鬥。









大家都很期待吧？筆者也是一樣哦！當然，究竟這個遊戲會如何，還是要等有關方面更多的資料或試玩版才可以更清楚。如果有更新的消息便再為大家報導吧。

圖片為開發中



TEXT：MARKS

Ishikawa Rika
石川梨華

上年一月於電視節目「ASAYAN」誕生的四名新MORNING娘成員之中，石川梨華可謂最為突出，而人氣度不斷上昇之餘，更有機會威脅後藤真希、安倍夏美兩位前輩。石川梨華除了是MORNING娘成員之外，亦是蒲公英(タンポポ)、COUNTRY娘、青色7等組合的成員，最近更與加護亞依、松浦亞彌組成了新組合——三人祭，而且這組合的首張SINGLE「啜！夏PAR~TY」亦已推出了。此外，石川梨華的首本個人寫真集亦於早前推出了。

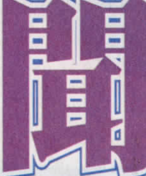
PROFILE

本名：石川梨華/Ishikawa Rika
出生日期：1985年1月19日
年齡：16歲
出身地：神奈川縣
星座：山羊座
血型：A型
身高：155cm
興趣：購物、拍貼紙相



仲夏動畫新聞報導








FULLMETARL PINIC

TV動畫化製作中
©賀東招二／四季童子

這個在月刊《DRAGON MAGAZINE》中由賀東招二原著和四季童子作畫的連載小說作品《FULLMETARL PINIC》，終於正式公佈進行TV動畫化。這作品不論在TARDING CARDGAME和單行本小說也相當受歡迎，所以動畫化的呼聲也十分高。今次TV動畫化是由製作《青之6號》和《GATE KEEPERS》等高水準作品的GONZO擔任，絕對是FANS的信心保証。故事舞台是一個東西分斷的世界，由索比特聯邦管治的地方。主要是以陣代高校第一好戰傢伙相良宗介，與武裝集團KGB之間的抗爭。除了有校園劇風格的細緻描寫之外，也有國際戰爭ACTION的要素存在。TV動畫版的《FULLMETARL PINIC》故事是以長編小說的故事為基礎，詳細的劇情和設定將會陸續公開，敬請期待。

宗介的同學千鳥要。是一個由紐約回來的歸國女子，十分喜歡和食。


天才少女迪妮莎與千鳥是感情很好的同伴。


GONZO對於描寫ACTION是有獨特的表現手法，十分期待。


主角相良宗介，代號是韋魯斯7。


校園劇必然會登場的角色眼鏡娘，她的名字叫常盤恭子。


十分開朗的千鳥是有一個11歲的妹妹，不知道她的怎麼樣的？

SLAYERS ぷれみあむ

MOVIE/12月公映／同場與櫻大戰活動寫真共映
©神坂一・あらいずみるい/SLAYERSぷれみあむ製作委員會





在今個冬季正式公映的《櫻大戰 活動寫真》之中，同場加映的便是這套《SLAYERSぷれみあむ》。Fantasy RPG名作SLAYERS系列的最新作，是一個短編故事來。闊別螢光幕很久的加奧黎、積加斯、美莉亞、席洛殊還有瘋狂的魔法師莉娜・英柏斯將會在劇場版之中登場。雖然是個短編故事，可是整個設定也是由神板一先生親自監製的原創故事來。這次是講述莉娜和加奧黎來到一個海岸城鎮之中，遇上了十分奇怪的事件！人們在吃了八爪魚丸之後，竟一一說起八爪魚話來。很可惜…為食的加奧黎在知道這事情之前，已經吃了一大堆八爪魚刺身！莉娜深信這些奇怪的事情是由居住在海底下的八爪魚一族有關…到底加奧黎的命運會變成如何呢？他會享受成為八爪魚的一份子嗎(笑)？敬請期待。

浪客劍心 - 明治劍客浪漫譚 - 星霜編

OVA/12月19日發售予定/SME・VISIALWORK
©和月伸宏／集英社・富士TV・SME・VISIALWORK



《浪客劍心 - 明治劍客浪漫譚 -》在去年的注目程度，相信不用筆者多解說也知道。在原著漫畫連載完畢，TV動畫系列也告一段落之後，OVA《追憶編》成為了一時佳話。時隔半年多，「劍心」OVA系列的新作終於公佈了！這個名為《星霜編》的OVA一共分為上下兩卷，是一個講述劍心後期故事的短編，《追憶編》的續篇來。原著中的最終章「人誅編」，是以描寫劍心為劊子手的罪作出償還為主。而今次的OVA則是以神谷薰的角度來作一個回想式的故事，她心目中的劍心有什麼變化，到明治時代的來臨，對自己劊子手的執著可以放下來嗎？

GALLERY

TEXT：小悠

歡迎大家來到GPM的畫廊「GALLERY」，我們在這個專欄之中是會展出各讀者投稿的彩色畫作品。除了出展之外專欄主持人會為大家的作品作一個小評價和評語，希望大家在畫功上或是創作是得到進步。而在這個「GALLERY」之中題材是自由發揮的，只要是環撓著遊戲作品為題材便可以的了。基本上來稿的作品是以彩色的作品為主，可是大家也能投黑白稿的，我們也是無任歡迎。而畫除了是鉛筆之外是什麼顏料也可以來稿，CG也是可以的。至於寄來的作品有一點兒的投稿須知大家是需要注意，沒有名的畫稿我們是不會刊登的。另一方面，有關之前在《GamePlayers》、《GamePlayers PS》和《GamePlayers DC》的畫稿和稿費，因為有關的負責人離職以及資料在搬遷後流失，故此對畫稿未能寄回和以往的稿費問題，筆者只能作萬分歉意。此外我們的畫稿存量開始少了，希望大家積極一點參與這個專欄呢。



優

宮澤雪野

比例：A- 構圖：B+ 技巧：B+ 上色：A-

雪野的新作品是以CG合成的作品，雖然說不上是什麼很突出的畫作。可是嘗試使用未試過的原素去創作，是十分值得鼓勵呢。合成畫著重作者的使用技巧，還有整體畫面的配合。這幅畫畫得其實頗為懶惰，背景是現成的風景，只是拼上設計的人物便可了。人物方面不過不失，可是未能做到和背景配合是不太自然的重要原因。



良

宮澤花野

比例：A- 構圖：A- 技巧：B+ 上色：B+

花野妹妹這次的作品在構圖難度上，以及人物比例上是得分關鍵。可是今次的作品的確相比起上期有點兒失準，例如在上色技巧上有留水跡以及在顏色上做不到人物的動感。作畫技巧上也有改善的地方，那條繩是否太馬虎呢？還有左右手在握環的部分是有錯誤啊，另一方面人物的長髮因為上色太沈而做不到柔順的感覺。



MARON

比例：A- 構圖：B+ 技巧：B+ 上色：B+

是《KOF》的Q版人物，在她們的動作和比例上也是掌握得不錯。可是在畫的SIZE上太細了，而且背景方面也沒有什麼特別，這是可惜的地方來。妳知道嗎？MARON這個名字是一名可愛少女的名字呢！日下部麻呂（笑）。



必殺鳥

比例：B+ 構圖：B+ 技巧：B 上色：B-

這幅畫比起上期的作品是進步了，畫面整體上是清楚了很多。構圖簡化了和上色時使用比較上淺色的顏料是重點，可是雨點做得不夠細緻自然，令畫面看上去有多少的亂。取鏡角度不俗，但是景物的層次感不足，令人不在意右上方的的是牆壁螢光幕。



小鋒+Bu Bu=寶寶

比例：B+ 構圖：B+ 技巧：A- 上色：B+

《CARDCAPTOR SAKURA》的作品，小櫻的校服樣子依然是這麼可愛（笑）。線上得很幼細，令人物的頭髮出現柔和感。背景用上花印的手法出來的效果理想，可是構圖上沒有什麼突出的地方，上色技巧還是平平，是中中庸庸的作者來。

投稿須知

1. 大小不得超過29.7cm x 21cm （A4）
2. 歡迎來DC遊戲以外的作品畫稿，請於畫稿後面附上閣下姓名、筆名、年齡、性別、ID No、地址和電話No。
3. 畫稿請寄往香港灣仔皇后大道東248號萬誠保險中心40樓GPM「GALLERY」收。

248
queen's
road east

LETTERS

大家好！這個「LETTERS」是GPS的信箱，是歡迎各位讀者來信發問有關PS、PS2或DC遊戲的遊戲難題，除了家用機遊戲之外也是歡迎來信分享打街機的心得，讀者們的也是可以題問遊戲以外的一些問題，希望各位可愛的讀者積極地多點兒來信給我們吧！此外，各位有問題將會由我們眾編輯盡量去為大家解答。請各位讀者多多指教呢！來信的朋友請在信封面註明是「GAME PLAYERS LETTERS」收，而解答的信是隨機抽取，要看到自己的來信有沒有被解答便要多多留意了。大家除了可以寄信來之外，還是可以利用我們GPM的E-mail送電郵過來的。我們的地址是香港皇后大道東248號萬誠保險中心40樓，E-mail地址是這個「nanase_yu@gameplayers.com.hk」。不論是什麼樣子的問題，總之是有關PS、PS2或DC遊戲的或是我們GPM的，也是歡迎各位讀者來信給我們編輯部，我們絕對會盡量回應大家的問題呢。還有近來的來信之中是有什麼特別的問題，是需要特定我們當中某一位編輯去回答的，在問題之中提出的話我們會將信件轉交給他的回應。好了，現在便來解答今期的來信吧。

GPM 編輯部

各編輯：

您們好。我是GPM的大陸忠實讀者，自60期開始，期期都有追，與GPM的交往很深，但迎段時間，由於BOSS話無貨，故缺了幾期GPM，但也不減本文對GPM的熱情，現在希望可以補購PS008、PS009、DC009及016期共四期GPM，希望給予補購手續，通訊地址：廣東省順德市陳村鎮大榕村三巷1號，郵編528313，或E-MAIL到dabao@shunde.net，我盼著您們的答覆。作為GPM的忠實讀者，我看著GPM的每一次改革，現在GPM已做到很完美了，上段時間GPM改為週刊，這個做法是很好，但分為兩冊則不智，因為TV GAME是一個大同世界，不能分拆開來，我提個建議，將GPM改為週刊發售，雖然難度很大，但如此一來，能及時報道業界的新聞，最重要的是可以及時出遊戲攻略，講到攻略，這是GPM的最差部份，雖然內容精細，但是進度超慢，若改為週刊，問題就迎刃而解了。這是我的一點建議，最後請將以下問題轉給LETTERS，麻煩一下了。

1）WE5（日版）是如何選用全英文名？
2）FFX是否可以達成二周目？條件是如何？
3）日版METAL GEAR SOLID2何時推出？
4）你們的電子郵箱中是否能看簡體中文？因為想E-MAIL給你們，但是怕你們看不到。

最後祝GPM寫得更好
小包

TO：小包

首先是多謝你長期以來對我們GPM的支持，還有你對我們GPM的寶貴意見，我們一定會再接再厲做得更加出色。小包是一位大陸的讀者，也許不知道呢～其實GAMEPLAYERS除了推出半月刊的GPM之外，還有一本名為《遊樂誌GAME PLUS》的週刊在香港發行。PLUS
能做到半月刊的精細內容，更詳盡的業界分析專題，更多編幅去介紹不同種類的東西。GPM半月刊和PLUS週刊是有互相補足的關係，再者，半月刊和週刊的做法與方向是完全不同，所以將GPM改為週刊推出似乎不太可能。可是有一點我們是承認，在攻略方面我們是有不足的地方，我們是會盡力去改善，現在的攻略水準已經十分詳盡，而且進度並不會比週刊的慢，只是將兩週的內容總合在半月刊之中。

1）在設定之中一個一個為選手改名打上去的。
2）是沒有二周目的，在SPHERE盤完全填滿後便不能再走。
3）12月左右，今個冬天大家可以做特攻了(笑)。
4）可以看到的，歡迎你出E-MAIL來給我們GPM呢！

FROM
GPM 編輯部

TO　GPM 編輯部

你們好，我有些關於宇多拉英雄戰記PS的問題請教你們，可唔可以回答我呢？唔該啊！！

1）請問這個遊戲有沒有秘技的呢？
2）請問時雨覺得最強的劍系武器是什麼（有沒有星）呢？
3）請問時雨又覺得那一個魔導士、騎士（包括龍騎士、天馬騎士、不包括積古）是最強？
4）第14期的角色能力表十分好，可是只去到MAP26，可否刊登其餘關數的同伴的資料？
5）請問你們會不會做莎木2的攻略呢（因為我是莎木支持者）？

FROM
Steve

TO：Steve

《TEARRING SAGA》是一隻比較長的SLG來，玩者是需要花許多時間才可以玩得好呢！而《莎木2》終於推出了，要看看香港的朋友不妨在攻略留意一下。

1）沒有的呢，這也是遊戲的難度所在，我們攻略的時候也是花了不少時間在提升人物LEVEL上。不論是金錢、LEVEL和人物能力遊戲之中也是沒有秘技啊。
2）是有星的劍ルクード，玩者在MAP26B可以取得，是必殺率極高而且攻擊力不俗的聖劍。
3）魔導士當然是懂得「突擊」的雷神艾莉莎（エリシャ）。騎士方面可以轉職成為最高職業黃金騎士拿朗（ナロン）和黑騎士珊（サン）是最強了。
4）因為攻略完結了的關係，玩者只可以在攻略之中看到人物特徵了。
5）會的，今期開始便會有《莎木2》的攻略連載。

FROM
GPM 編輯部

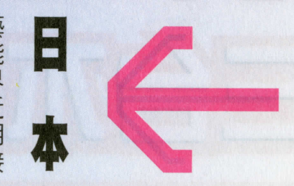




TEXT：時雨

PLAYERS

日本



藝能界近期接二連三發生著名藝人被捕之事件。首先是石田一成被發現身上藏有大麻，一旦判罪，他將面臨入獄一年以上的刑罰，而由他主演的音樂劇《大江戶ROCKET》也被迫終止，石田可能要為此賠償一億日圓！接著是SMAP的稻垣吾郎因為駕車撞傷女交通警員不顧而去而被捕，導致日後SMAP可能要變成四人組合。其實藝人犯罪一定會成為傳媒的焦點，他們更應該潔身自愛才對。

DISC REVIEW



Spirit dreams inside ~another dream~

L'Arc~en~Ciel

5/9
KI/OON RECORDS
1020 日圓
<KSC2-410>

已有一輪沒有活動的L'Arc~en~Ciel，他們的最新SINGLE是電影《FINAL FANTASY》ENDING曲的日文版。其實今次已不是L'Arc第一次為電影製作主題曲，多年前由荷李活拍攝的《哥斯拉》之主題曲也是由他們負責，相信這是因為L'Arc的歌許多都有電影感吧。這首《Spirit dreams inside》的日文版，比起之前公開的英文版要順耳得多了（始終hyde的英文……）。這SINGLE推出之後L'Arc的成員們很快便會開始個人發展，FANS們記得留意！



BEST+裡BEST+未發表曲集

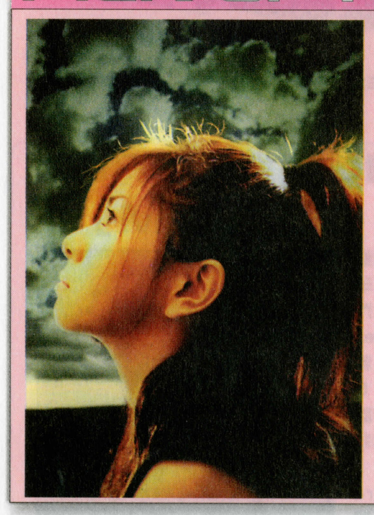
Cocco

5/9
VICTOR
3900 日圓
<VICL-60770~60771>

在今年4月推出過第四張大碟後便宣佈完全退出樂壇的Cocco，這張精選碟可說是她送給FANS的最後禮物。這張大碟的內容相信不用筆者多作介紹，單看碟名大家已經明白了。而FANS們最有興趣的，當然是「未發表曲集」的部份吧！聽完這碟後，大家可以認識到Cocco鮮為人知的一面和音樂風格。這大碟的初回版會附近一張BONUS CD，和有Cocco親筆簽名的貼紙。同日發售的還有收錄了她所有MUSIC VIDEO的DVD，不容錯過。

PICK UP NEWS





倉木麻衣首次公開演出

倉木麻衣的東京巡迴演唱會在8月31日已於「ZEPP TOKYO」舉行過了。其實由出道以來，倉木一直都沒有在觀眾面前正式演出過，就連電視的音樂節目也未曾現身。因此今次是FAN們首次見到倉木麻衣真人的機會！不過要入場欣賞這演唱會，FANS們需要先參加日本COCA COLA「爽健美茶」的抽獎，而被抽中的機會竟是1:1240！今次東京的演唱會，入場人數只有2000，他們可以說是超級幸運兒！

倉木在演唱會中向FANS們說：「因為這是我的首次巡迴演唱，所以心情有點緊張又有點期待，不過由於有各位的支持，今次演唱會我感到非常高興！」

倉木在大阪的首場演唱會（8月19日舉行）將會在9月19日火速以DVD方式公開發售。

Oricon SINGLE BEST TOP10 (3/9)

本周排名	上周排名	Title	歌手	本周銷量	累積銷量
1	-	溫柔的歌	Mr.Children	250610	250610
2	-	慎吾媽媽之學園天國 - 校門篇 -	慎吾媽媽	106250	106250
3	-	重要的人	19	101540	101540
4	-	IS IT YOU?	hitomi	72650	72650
5	-	Juliet	THE ALFEE	57610	57610
6	4	JULIA	河村隆一	45160	45160
7	2	FINAL DISTANCE	宇多田光	43980	499490
8	3	THE ★ PEACE !	MORNING 娘	41450	531210
9	1	GOLD	B'z	37700	512950
10	14	secret base ～你給我的禮物～	ZONE	33700	75130

Oricon ALBUM BEST TOP10 (3/9)

本周排名	上周排名	Title	歌手	本周銷量	累積銷量
1	-	Bon Appetit!	竹內瑪莉亞	501530	501530
2	-	SAVE OUR SHIP	濱田省吾	180140	180140
3	1	GLITTER	MARIAH CAREY	81580	151840
4	-	IOWA	SLIPKNOT	46850	46850
5	-	AQUA	今井美樹	40210	40210
6	3	Mr.Children 1992-1995	Mr.Children	37900	1801310
7	6	VESPERTINE	BJORK	34370	72040
8	-	我所喜愛的ELVIS~小泉純一郎選曲 ELVIS CHARITY ALBUM	ELVIS PRESLEY	30730	30730
9	2	Smap	SMAP	25020	315400
10	7	Mr.Children 1996-2000	Mr.Children	23960	1430230

Text by Hj

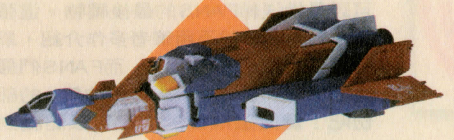
三台不同時代高達一併現身！

GUNDAM FIX FIGURATION第四彈 G ARMOR

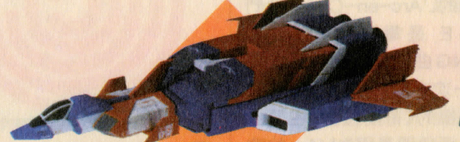
作為高達輔助機械的「G ARMOR」，由著名的原型師佐藤直樹及小松原博之，合力把角木肇（Katoki Hijime）的新設定完全重現！經過了FA及Perfect兩台高達之後，小松原以FA及PG為基礎重新塑造「G ARMOR」的高達。由於需要配合「G ARMOR」的各種形態，因此高達本身也是「GFF」中第一次能夠分體的，還有核戰機、光線槍及二重盾，其吸引力絕不比之前三套「GFF」遜色！

高機動型高達 這是近年才這樣叫的（舊稱忘了），為了對付MA「魔刀（渣古尼羅）」而作出的形態，怎料三兩下便擊落了對手

一解多年的悲願，可以變成所有形態！



G-SKY 核戰機、高達B Part及G-ARMOR B Part組成



G-SKY EASY 沒有了高達B Part，根據原來設定是沒可能完成的，所以加上了連接部分。



GUNDAM FIX FIGURATION
G ARMOR
預定9月下旬推出
價格：4980 日圓



G-BULL 別稱「G 戰車」，基本上依足當年大河原先生的設定，但主砲為何會向後指…



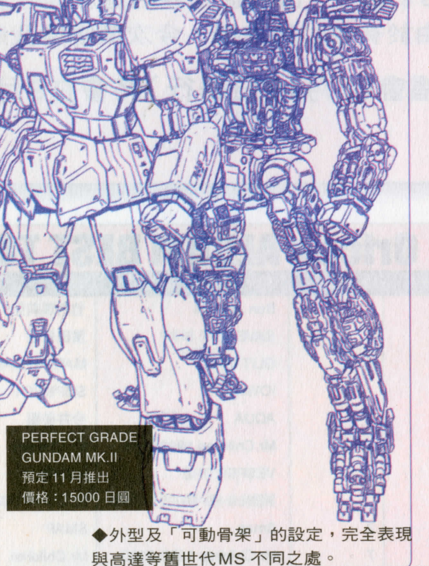
G-BULL EASY 撇除了CORE BLOCK（保護核戰機的高達腹部）的G-BULL，主砲的確是指後方的。



G-FIGHTER 沒有接上高達便是G-Fighter了。

Perfect Garde 最新作「GUNDAM MK.II」！

自「Wing Zero Custom」之後便沉寂了下來的Perfect Grade（PG），終於公布了新作！就是《Z GUNDAM》中第一部主角機「GUNDAM MK.II」！最特別的地方，除了是利用PG的大比例及精細技術，重現劃時代的「可動骨架」架構之外，「GUNDAM MK.II」更是Perfect Grade開發組第一隻完全自行設定的PG模型，沒有了Katoki的那份純粹設定的感覺，現時公開的概念稿，猶如一份模型的構（笑）。



PERFECT GRADE
GUNDAM MK.II
預定11月推出
價格：15000 日圓

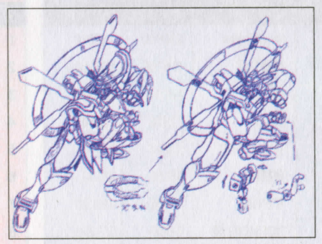
◆可說是寶點之一的駕駛艙，利用透明件及LED發光重現360° 天幕

◆外型及「可動骨架」的設定，完全表現與高達等舊世代MS不同之處。

砌出來的ACTION FIGURE？MG版「GOD GUNDAM」！

MASTER GRADE
GOD GUNDAM
預定11月推出
價格：2500 日圓

還記得《機動武鬥傳》中那班大吵小叫的格鬥家嗎？Master Grade正式公開的開發中新作，就是這作品當中的「GOD GUNDAM」！不止是重新解釋設定，還有片中那些如人一般的精彩動作，這次MG來！利用了PG時「Wing Zero Custom」留下的活動關節設計，開發組要令「GOD GUNDAM」做出一些以往MG絕對做不到的動作來。



◆還有石破天驚拳，後面的日輪能否做到一下變形？



◆擒手腕的動作都做到！你相信這是MG吧？

beatmania II DX 5th style-new songs collection

KONAMI/SLG/發售中/6800 日圓

不經不覺KONAMI的7KEY打碟模擬遊戲《beatmania II DX》系列已經推出到第五輯5th style了，不論是歌曲和遊戲也是進化了不少。有玩過之前《4th style》的朋友便會問：在4th出現的隱藏模式會同樣在5th出現嗎？答案是有的。現在便為大家公開幾個這一輯隱藏模式的出現條件，以及簡單介紹隱藏遊戲模式的內容吧。



家用機追加曲

這個隱藏歌曲差不多每一輯的家用版也會有，玩者每完成一次ARCADE MODE便會出現一首，而大部份的隱藏歌曲也是家用版專用，在街機版是沒有的，一共是有9首。

Gence	Title	Artist
TRIPHOP	DUNE	napakick feat. Taja
ORIENTAL AMBIENT	DENGUE	Macky
HIPHOP	c-r-a-c-k-ER	GWASHI
EPIC TRANCE	SOMETHING WONDERFUL	L.E.D.
TWO STEP	more deep(ver.2.1)	Togo project feat.Sana
DIGI-ROCK	PART FALL	SPON
HAPPY HARDCORE	LOVE IS DREAMINESS	L.E.D.-G VS GUHROOVY fw/asuka
TECHNO	entrance	Kobo project with Masa
NU-NRG	Theme of DENJIN J	L.E.D.

ORIGINAL COURSE SETTING

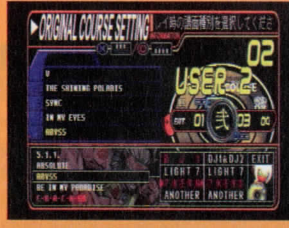
與前作《4th style》同樣，玩者在玩過全部64首歌後（未能CLEAR亦可）即會出現。在這模式中，玩者可以設計出屬於自己的EXPERT COURSE，這些COURSE之後便可以在ARCADE MODE中的EXPERT中玩得到。而玩者設計原創COUSE之中是可以選擇LIGHT7、7KEY或7KEY+ANOTHER的曲譜，注意COUSE是不能選5KEY曲譜。

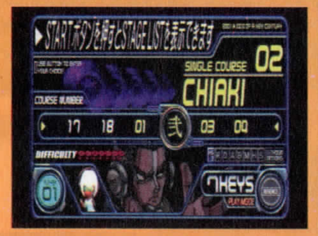




SURVIVAL MODE

玩者在ORIGINAL COURSE中取得總合A以上的評價後出現。主要是用一條GROOVE GAUGE完成整套《5th style》中全部64首歌的耐力模式，當中玩者還可以選擇以難易度次序、逆難易度次序、英文字母排列次序或RANDOM來進行遊戲。雖然說是一個連續進行的遊戲模式，在每5首的歌曲完成之後也會有一個小休。這模式也是對應了INTERNET RANKING的，大家不妨上KONAMI的HOMEPAGE看看。





EXPERT內的「裡COURSE」

只要玩者曾至少完成某個COURSE的頭三關後，在COURSE SELECT時按SELECT掣，該COURSE的「裡版」便會出現。而特別收錄的BONUS和LED COURSE的出現條件，是令所有「裡COURSE」出現後便會出現BONUS COURSE，玩者至少完成BONUS COURSE的頭三關後LED COURSE便會出現。





一次過令所有隱藏要素解禁

以上的秘技是否十分繁複和花時間呢？不要緊，若玩者自命是這遊戲的熟練玩家的話，不妨嘗試這個可以一次過解開所有隱藏要素的方法。在EXPERT、SURVIVAL、DRILL MODE以外的模式中，於同一首歌曲中取得634 COMBO即可。當然在開始前要找一首有634個拍子可以打的歌曲才可以呢，筆者覺得最容易達到這要求的應是LIGHT 7 MODE的《V》。



ZOID BATTLE CARDGAME 西方大陸戰記

TOMY/SLG/發售中/5800 日圓

索斯機械獸這個名字不論是現在的小朋友，一或是上一輩的朋友也不會陌生。在今個夏季TOMY於PS之中推出了這個以CARDGAME對戰為主的遊戲，當中有不少隱藏卡在遊戲中出現。當然玩者是需要達成某些條件才可以得到，在FREE MODE之中達到勝利條件，便會有20%的確率出現隱藏卡。以下是各STAGE的隱藏卡，共和國和帝國各有一張。

STAGE 名	共和國	帝國
オーシャンワールド	ブレードライガーAB	ヘルディガンナーDT
アイランドパーク	ブレードライガーAB	ヘルディガンナーDT
ロッキーエリア	ケルベロス	ハンマーロック
フォレストレイク	ゴルヘックスTP	ダークホーン
タイトルロゴ	アロザウラーTP	ディメトロドンTP
エインシャント	ベアファイターTP	デッドボーダーTP
タイトローブ	サラマンダーTP	ライトニングサイクス(VOL.3)
オクタゴン	ウルトラザウルス（VOL.3）	デススティンガー(VOL.3)



主持：啟泰

不知道是問題容易、遊戲太近期還是有了表格的緣故，今期的來信數目竟是以前的一倍呢！既然反應是如此踴躍，好吧，今期的問題也來些近期一點的，難易度嘛... 一些易一些難吧... 我對你們充滿信心的。今期的問題將會包括了近期人氣大盛的三大格鬥遊戲《Virtua Fighter 4》、《鐵拳 4》及《Capcom VS SNK 2》，都是近期的遊戲吧！別告訴我不懂得哦...





《Virtua Fighter 4》題 >

1.) 以下哪一位是本集的新增人物？
a. 雷飛 b. 鷹嵐 c. 舜帝 d. 影丸

2.) 本集中操作用的鍵有幾多個？(不計方向掣及開始掣)
a. 3 b. 4 c. 5 d. 6

3.) 結城晶本集的新三段技名叫：
a. 順步翻胯落步捶 b. 崩擊雲身雙虎 掌
c. 修羅霸王靠華山 d. 斧刃昇膝伏虎擊

4.) Step in Body 是哪一位角色於 Ver B 的新追加技？
a. Wolf b. Jeffry c. Jacky d. Vanessa

《鐵拳 4》題 >>

5.) 以下一位的格鬥技與是和舊角色 Eddy 同系的？
a. Steve b.Christie c. Craig d. Paul

6.) 以下一位有組合投技？
a. 凌 曉雨 b. 三島 一八 c. Paul d. Law

7.) 三島平八的手下組織叫做？
a. 鐵拳幫 b. 鐵拳眾 c.鐵拳派 d. 鐵拳會

8.) 本集和前作(鐵拳 3)的設定時間相距了多少年？
a. 2 b. 3 c. 4 d. 5

《Capcom VS SNK 2》題 >>>

9.) 以下哪一項並非今集新加的系統？
a. 大跳躍 b. 小跳躍 c. 側閃 d. 跑

10.) 以下哪一位在前作沒有出場？
a. Morrigon b. E. Honda c. M. Bison d. Rolento

11.) 哪一位角色在前作出現過，但今作中卻沒有出場？
a. DeeJay b. Nash c. Zero 版春麗 d. Clark

12.) 哪一個 Groove 的 Sub-System 最多？
a. C b. S c. N d. P

答題表格

real player?

(歡迎使用影印本)

1.)	a.☐	b.☐	c.☐	d.☐
2.)	a.☐	b.☐	c.☐	d.☐
3.)	a.☐	b.☐	c.☐	d.☐
4.)	a.☐	b.☐	c.☐	d.☐
5.)	a.☐	b.☐	c.☐	d.☐
6.)	a.☐	b.☐	c.☐	d.☐
7.)	a.☐	b.☐	c.☐	d.☐
8.)	a.☐	b.☐	c.☐	d.☐
9.)	a.☐	b.☐	c.☐	d.☐
10.)	a.☐	b.☐	c.☐	d.☐
11.)	a.☐	b.☐	c.☐	d.☐
12.)	a.☐	b.☐	c.☐	d.☐

姓名： 年齡：

身份證號碼：

聯絡電話：

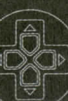
聯絡地址：

如果大家想參加有獎遊戲的話，可以填好答題表格，寄來「香港皇后大道東248號萬誠保險中心40樓 GAME PLAYERS 編輯部 收」註明「REAL PLAYER?」，我們會於答中最多的朋友中抽出3名幸運兒，將會獲得編輯部精心預備的精美禮品一份，得獎者將會致電通知。

今期截止日期：9月19日（以郵戳為準）

上期答案：

1.a	2.c	3.b	4.a	5.d	6.c
7.c	8.c	9.d	10.b	11.b	12.c

魔界村



機種：任天堂
年份：1986
遊戲類型：ACT
發行公司：Capcom

文：小寶寶

經典橫向動作遊戲

這遊戲是1986年Capcom公司所製作的。最初發行的是業務機板本，後來才轉至紅白機上。遊戲的故事(...很老套的...)講及勇士阿瑟(Arthur)和該國的公主本是兩情相悅的，但魔王卻趁他們談情之時把公主強奪去。阿瑟為了拯救公主，便隻身走到恐怖的魔界村裡，找魔王算賬...



各個關卡介紹

這個遊戲素以「史上最難」而見稱，這說法真的不為過份。因為相比於其他同期，甚至現在的動作遊戲來說，這遊戲的敵人出現率和人物動作靈活性相比真的是相差太遠了。可能是當時這遊戲是從街機移植的關係吧。因為這樣，很多人都沒有看見過第三關以後的遊戲版面。當然啦，我總不會叫大家失望的。現在便為大家介紹各關吧！

第一關：恐怖森林
第二關：被棄置的都市
第三關：冰洞
第四關：火焰之橋
第五關：魔王之城底部
第六關：魔王之城中部
第七關：魔王之宮殿

終於來到了第七關。魔王比起之前的任何一個首腦還要容易對付，只不過十多發飛刀或戰矛便可以將之擊倒。但擊倒後的畫面竟然是...



終於救到美人了...

全部都是撒旦造出來的幻覺？真的禁不住叫人#%&#%$！.然後遊戲從頭來過...之前兩小時的工夫全部白廢了... 還是要多打一次... 終於皇天不負有心人，再來一次將七關全破，便真真正正的將魔王幹掉了！

第一關
第二關
第三關
第四關

其他同系列作品

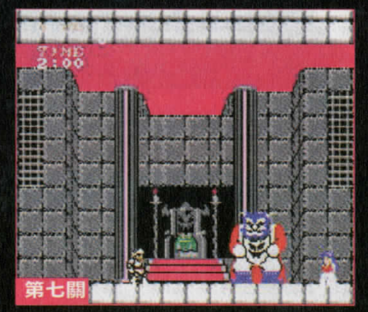


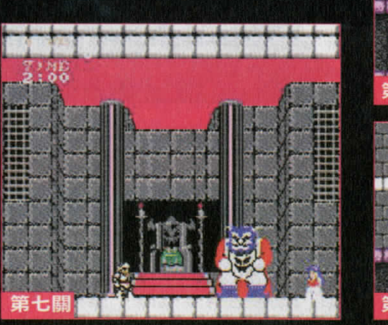
在這遊戲推出後都一直受到各玩家的歡迎(雖然很難玩！)，所以在後期的機種中都有她的作品。在世嘉五代Mega Drive有《大魔界村》，在這作中加入了二段跳、向上投擲武器及黃金盔甲等元素，使遊戲性豐富了不少(難度也下降了不少，哈哈！)。而在超級任天堂上則製作了《超魔界村》，在這作中更運用了超任的放大縮小及旋轉功能來表達過場的情節。也再加入了青銅戰甲和黃金戰甲使用的超必殺技等元素，遊戲性再大幅提升了。

遊戲秘技

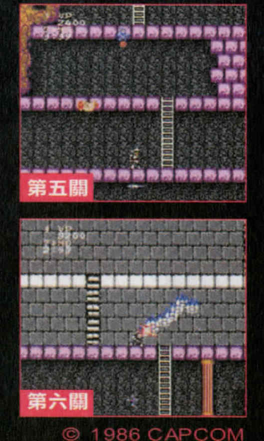
是哦！如果沒有秘技的話，小弟又何以在短短時間為大家介紹全部關卡以及爆兩次機呢？為了使大家都能努力嘗試，我便將其中一條秘技告訴大家吧！

秘技：Continue
在標題畫面下按著右不放的情況下按三次B，再按Start的話便可以續關。





第七關



第五關
第六關

天使之系譜(IV)

上期介紹了有關掌管光和愛、死亡、月、炎和創造、以及黃道十二宮的天使，我們今次的旅程會由樂園的天使開始，介紹餘下掌管樂園與和平的天使，還有「天使曆」等等較為特別的東西。另一方面，下期會為大家按照艾洛克書所述的事跡，去到訪天使和神居住的天界，看看傳說中的天界是一個怎麼樣的地方。

樂園之天使

Angels of Paradise

守護樂園的天使有許多，而作為樂園天使之首的，有以下的名字。莎姆絲艾爾（Shamshel）、米迦勒（Michael）、西霍（Zephon）、索迪艾爾（Zotiel）、約希艾爾（Johiel）和嘉芙莉艾爾（Gabriel）。在介紹完天使的名字後，當然要說說有關樂園的事情了。這個詞彙是源自希臘文，意思是王候貴族狩獵作樂而作的獵園。換句話說，是一個與四周隔離，備有水和食物等維持生命的潤澤，同時也具有享樂要素的地方。西方人對樂園的聯想是與阿當和夏娃有關，樂園便是他們起初居住稱之為「伊甸園」的地方，可是在他們背棄神之後便被神放逐出去了。不論在猶太教和基督教之中，也有文章記載伊甸園是有天使們嚴密看守著，絕對不容許人類進入。另一個更深層的意思是留在人間的樂園，便是天上的神所居住的那個「神之國」，在地上經過最後審判之後會降臨人間。樂園這個意識不單是在猶太教和基督教較為明顯，世界之中也有不少地方願望樂園的存在。日本人的「西方樂土」，中國人的「桃源鄉」也是人們理想世界之中有樂園存在。當然不單止在宗教上，於人類的歷史之中也有追求樂園的足跡。

天使曆

Calender of Angels

四季之天使

Angels of Four Seasons

農民們對四季的來臨有著重大的意義，每一個季節的到來不單止是告訴天氣的轉變，它們的來訪也意味了不同天災的出現。大雨令河水氾濫、天旱令農作物失收，這樣引發了饑荒和瘟疫等等危害生命的災難。而一年四季這樣重要的時份當然是有天使掌管的，現在便連同他的副官一起介紹吧！

季節	指揮官	副官
春	史普利戈艾爾（Spugliguel）	阿曼迪艾爾（Amatiel）、卡拉卡薩（Caracasa）、戈尼（Core）、哥明索羅斯（Commissoros）
夏	杜比艾爾（Tubiel）	卡路加迪爾（Gargatel）、卡比艾爾（Gaviel）、泰利艾爾（Tariel）
秋	托克亞利多（Torquaret）	達洛克姆（Tarquam）、戈巴尼爾（Guabarel）
冬	亞達列夫（Atarib）	安柏艾爾（Ambael）、卡達拿利（Catarari）

月份之天使

Angels of the Months

一年有十二個月份是順著曆法而運行，維持這樣運作也是天使的職務來。這個表會列出掌管十二個月份的天使，當中有猶太教的天使，也有古代希臘的天使。當中有不少是十分有名的天使來呢！也有一些是掌管星座的天使來。

月份	猶太教的天使	古代希臘的天使
1月	嘉芙莉艾爾（Gabriel）	巴哈曼（Bahman）
2月	巴洛基艾爾（Barchiel）	伊斯化達爾文（Isfandarmend）
3月	瑪基迪艾爾（Malchidiel）	法斑迪（Farvardin）
4月	阿斯蒙迪爾（Asmodel）	艾迪比斯（Ardibehist）
5月	阿姆比艾爾（Ambiel）	古魯達多（Khurdad）
6月	姆莉艾爾（Muriel）	迪爾（Tir）
7月	韋洛基艾爾（Verchiel）	蒙達克（Murdad）
8月	哈曼尼艾爾（Hamaliel）	沙巴尼路（Shahrivar）
9月	威利艾爾（Uriel）	美靴（Miher）
10月	巴洛比艾爾（Barbiel）	亞班（Aban）
11月	安杜娜艾爾（Adnachiel）	亞薩（Azar）
12月	哈娜艾爾（Hanael）	達爾（Dai）

週七天之天使

Angels of the Sevendays of the Week

主任天使和副天使之分，可是也有一位天使完全掌管全天的，所以主任和副天使也會是同一位擔任。掌管今天的天使是誰呢？

星期	主任天使	副天使
	嘉芙莉艾爾（Gabriel）	嘉芙莉艾爾（Gabriel）
星期二	卡曼艾爾（Kamael）	薩瑪艾爾（Zamael）
星期三	米迦勒（Michael）	拉菲艾爾（Raphael）
星期四	瑞菲艾爾（Tzaphiel）	莎切艾爾（Sachiel）
星期五	哈尼艾爾（Haniel）	阿姆娜艾爾（Arael）
星期六	瑞菲艾爾（Tzaphiel）	卡修艾爾（Cassiel）
星期日	拉菲艾爾（Raphael）	米迦勒（Michael）



和平之天使

Angels of Peace

人類的誕生對於掌管和平之天使來說，絕對是一個最大的煩惱。這個原因可以由神起初要創造人類開始說起……神在決定要創造人類之際，是受到「和平之天使」的強烈反對。而「真實之天使 Angels of Truth」也同樣，對於神這個決定也是持有保留的態度。結果這些天使也觸怒了神，被烈焰燃燒。雖然天使們後來也復活了，但是在心目中十分清楚，人類與和平是緣慳一面。復活了的和平天使沒有改變當初想法，而人類便如他們所說的一樣，互相仇敵，什麼事情也可以爭吵。殘殺同類只是家常便飯，因為國家的利害關係而引至戰爭，誅殺數萬到數十萬的生命，還有為了名譽而殺人，人類這生物果真是無情的……卡拉巴文獻《素巴魯》之中記載，和平之天使們為人類作的業而哭泣和悲哀。對於創造人類持反對意見是沒有錯的，即使現在也這樣想。和平之天使傳統是由七人所組成，而在猶太教的傳統之中，所有猶太人家庭也會有和平天使來訪。基督教諾斯教派之中，和平之天使的指導者為米基西迪克（Melchsedec），雖然他並不是大天使之一，但也可知道是一位高位的天使。米基西迪克的意思是"神西迪克我的王"，西迪克（Zedek）即是被巴比倫所幽禁那位猶太王的名字。他是「正義之天使」之一，是神十分寵愛的天使，隸屬天使軍團之中的力天使（Virtues）。在《創世記》之中米基西迪克是一位人類，在沙林（Salem= 耶路撒冷的前國名）之王和司祭，在阿伯拉罕凱旋歸來時，以麵包和葡萄酒祝福他。米基西迪克的標誌是聖杯和分給人們的麵包，諾斯教派的人們尊崇他為"主耶穌得勝的名字"。



HYPER NEOGEO WORLD '01

由今期繼續介紹於於9月13日推出的NGPC大作「SNK VS. CAPCOM CARD FIGHTERS 2 EXPAND EDITION」的內容,特色及戰鬥系統。請各位CARD GAME 的FANS們多多捧場了!

NEOGEO 街機最新作品「ZUPAPA!」已決定於9月底推出,當然NEOGEO的新作並不是這樣就完,下一個作品(那謠傳的大作!)都已經進入了最後階段了,準備發動最大戰速! SHARAAAAA!

請各位必切留意 SNK 的公式發表日期了!

同時,於第3屆漫畫節中SNK問卷的抽獎將於下期GIGA POWER中公報。



2001 年9月13日發售

NGPC 專用, 通信CABLE 對應

「SVCCF 2」咭牌的(畫像)畫風,全面更新了!

有關「SNK VS. CAPCOM CARD FIGHTERS 2」的製作上, 與前作不同的全面更改了角色咭上的插畫的風格。與前作不同風格下的TERRY, 舞, 隆, 春麗等今次也會大活躍啊!!







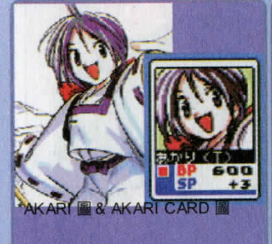


被對手攻擊時發動「REACTION CARD」吧!

為了令在前作時得到好評的咭牌規則更加提高可玩性, 今次導入了新的「REACTION CARD」。「REACTION CARD」是在被對手攻?時所使用反擊的咭啤。在前作中, 防禦對手的攻擊時只可用角色咭來抵擋。但是, 因為今次的「REACTION CARD」能在被對手攻擊時也可以進行某些動作(相反, 攻擊側會常時一路防範對手的REACTION 而進行攻擊), 所以令戰略性更能向上提高。






*AKARI 圖 & AKARI CARD 圖


*YOUNG GESSE 圖 & YOUNG GESSE CARD 圖


*NAKORURU 圖 & NAKORURU CARD 圖

SNK與CAPCOM 的插畫家客席製作「RARE CARD!」

在「SNK VS. CAPCOM CARD FIGHTERS 2」上, 在遊戲內將會令FANS 期待的「RARE CARD」登場。「RARE CARD」是將會使用由SNK 與CAPCOM 兩家的公司的人氣插畫家特意繪畫的插畫!請多多期待!!

對戰時場面也大幅強化!

各人物都存在著依照其特性的攻擊畫像。同時, 在前作中沒有的對戰後輸了的畫面也是多姿多彩的。



1. 好啦! 對戰開始了!


2 慎重兼大? 地從手札中選出咭牌吧!!



3. 選出來的咭牌是「不知火舞」對方是老爹代表(?)的「藤堂 龍白」。妖艷vs. 老練的勝負!



4. 舞的攻擊中了! 激烈的火炎將龍白燒盡了!



5....可憐的?白, 被燒焦了後敗退..。





★2個的DECK於1盒的軟件中！

當遊戲開始時選擇「SNK DECK」或「CAPCOM DECK」.. 這是今次的「SVC CF2」的特色。當遊戲發展下去後，選擇「SNK DECK」的話收集SNK 角色咭，選擇「CAPCOM DECK」的話就會收集CAPCOM 角色咭。



拳皇 超秘檔案 VOL. 2

MAXIMA (音讀：麥斯瑪):

K.O.F. 99, 2000「NESTS 篇」的主角隊的成員之一，年齡是29歲，與K' 共同行動的好拍檔，同時也曾是NESTS 的工作員。MAXIMA 是身體約有80% 部份已施行過機械改造手術的生化人。因此, 增幅後的力量令他採取全面主攻的戰鬥型格。當初加入NESTS 時, 雖然表面上是服從NESTS 的指示，但其實加入這個叫NESTS 組織的真正目的是為了向其進行報復。

自好友被NESTS殺害那天開始，MAXIMA已向天發誓要向NESTS展開復仇。偽造的出生資料及整容後的他，連舊親友等誰也認不出來。

簡單來說, MAXIMA要完全捨掉自己的所有及真正的過去而潛入NESTS等候復仇的機會。

MAXIMA 的名字與K' 同是CODE NAME ，這CODE NAME 是由藏在他體內的, 作為心藏的反應爐「MAXIMA REACTOR」的開發者「卷島博士」的名字 ~ 卷島(MAKISIMA)及MAXIMUM(最強)的混合形而銘名來的。

「卷島博士」是隸?NESTS 的開發部的第3工廠主任的研究員。由他為MAXIMA 進行改造手術。MAXIMA REACTOR 的最大OUT PUT 有拾萬匹馬力。持續維持最大OUT PUT 的時間只有180秒。接受這類改造手術當然是出於自願, 利用殺害好友的NESTS的科技來對付回它, 才是MAXIMA 的真正目的。

雖然MAXIMA在等候?背叛的機會來臨, 因K'叛變而令他也順道脫離了組織, KOF 99後音訊全無。在那段空白的時間, 他與K' 兩人是去了襲擊那些由NESTS 在背後操控的企業及商行, 籍此進行向NESTS 的復仇及套取機密資料。

作為K' 的監護人般存在的樂天一派的MAXIMA, 常為任性的K' 而非常之頭痛。

M 式格鬥術是MAXIMA 將自己的性能完全發揮的原創格鬥術。

MAXIMA討厭的類型是「每事問」的人。這可能反而令他和K' 合得來吧?

MAXIMA的興趣是遊電單車河, 他所乘坐的電單車的是可以自由調整「EXCELSIOR HENDERSON．SUPER-X」

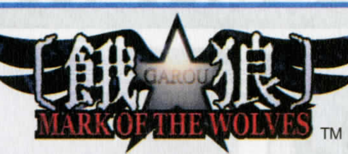
主要關連人物：

1. K':

有著向NESTS復仇的相同目標, 自KOF' 99開始一起出生入死的好拍檔。

2. WHIP:

從ZERO 口上得知秘密, KOF' 2000 後與K', MAXIMA 一起行動。



角色介紹

姓名	:	B. JENET (巴．積妮)
AGE	:	19
SEX	:	女
身高	:	167cm
體重	:	49公斤
三圍	:	B86 / W57 / H89
出生日期	:	1月23日
血型	:	AB 型
國籍	:	英國
格鬥流派	:	L K ARTS
趣味	:	油手指甲、侵犯領海
特技	:	肚餓時的鬧鐘與實際上的時間不會相差多於一分鐘。
重要的東西	:	LILIEN KNIGHTS 之同伴們、LILIEN 款式的最終兵器。
令他軟弱的東西	:	朝早
喜歡的東西	:	深海1000米的寧靜
討厭的東西	:	柴油艦 (因為好臭)
喜歡的食物	:	西冷牛排 (現小心地保存在食料庫內)
喜歡音樂	:	EURO BEAT
運動專長	:	鋼球、騎馬

故事：

世界數一數二的財閥，BARN ~「巴」家。

積尼是BARN 家的唯一獨生女，在沒有任何憂慮的生活中，她開始經常想著同一件的事，那就是......生存之証......自己仍生存著的實在感覺，這感覺是不能從其他人身上得到的，而只有自己才可令自己有此感覺；究竟，自己為什麼會誕生，而且生存下去呢.....？ 為了得到這個答案，積尼想了很......久。與其在等的話，不如自己去尋找答案。

一邊探求，全由自己去產生。反正要做的話，便要做到令人震驚、刺激地去做，而且更希望做一些震驚天地的事令所有人都肝膽俱裂！ 在那一刻，義賊集團「LILIEN KNIGHTS」便誕生了。

今次的目的是為了參加仍藏著很多謎的「KING OF FIGHTERS」，然後得到莫大的獎金。

「與我有關大會一定會是成為大．話．題呵！」

MAIXMA 技表：

投技

DYNAMITE DROP
CHOKING VICE

特殊技

MONGOLIAN
M9 型MAXIMA MISSLE

必殺技

M4 型BAYPER CANNON
SYSTEM 1 ．2 : MAIXMA SCRAMISLE
DOUBLE BOMBER
SCRAMISLE
BULL DOG PRESS
SYSTEM 3 : MAXIMA LIFT
CENTON PRESS
M11 型DANGEROUS ARCH
M19 型BRIDGE CANNON

超必殺技

MAXIMA REVENGER
BUNKER BUSTER

MAX 超必殺技

MAXIMA REVENGER

MAXIMA 的個人資料

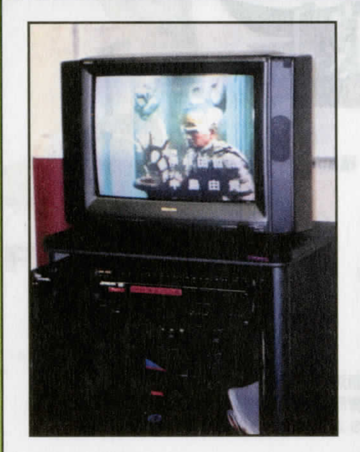
出生日期	:	3月2日
格鬥流派	:	「M式」格鬥術。
出生日期	:	3月2日
年齡	:	29歲
出身地	:	加拿大
血型	:	A型
身高	:	204cm
體重	:	204kg
興趣	:	遊電單車河
喜歡的食物:		所有甜的食物
善長的運動:		欖球
重要的東西:		鬢角
討厭的東西:		納豆, 尋求意見的人

＊ 個人資料及技表是以「拳皇2000」的資料為基準。

魔洞神龍RPG

| 讀者參與 計劃 | Les Pearland SaGa

The Pearland Walker





TEXT：陸Sir

陸sir心體技-泛用角色扮演遊戲系統(電子郵遞簡易版)

隨著電腦及遊戲機的普及，電腦RPG遊戲也廣為人知。不過作為一個桌上角色扮演遊戲(Table -Top Role Playing Game)的愛好者，我多年來一直不斷用不同的形式帶領新朋友進入TRPG的世界。我做的主要是入門工作，這是一個讓新朋友試玩的小系統，讓更多的朋友可以不受語文及複雜多變的附加規則而難以接觸到TRPG的獨有趣味，當然如果進深的話，正正式式的遊戲系統是大家將來的選擇。

如果你說我是一個資深玩者的話，就一定說不上了，因為不少出名TRPG系統我只是拜讀過皮毛而止，雖然很早期就接觸TRPG但帶遊戲的時間就相對少，可以說每幾年就帶一班人玩。因為TRPG只是我的興趣之一，不是我的全部。

創造一套簡單、明快及適合港人的TRPG入門遊戲系統是我多年的願望。即是用同一個基本共通的遊戲系統，可以玩不同風格的TRPG遊戲，諸如最常見的中古世紀RPG，但也可以是科幻的GUNDAM、勇者王、吹波糖危機、中華戰隊等等不同的世界或風格。

它的試用版在二年前，曾以GUNDAM0079-RPG推出過，成為了崑崙匕首-機動獵兵列傳。約七百多日後透過了珍珠大陸的再推出，羊鄉冒險故事-魔洞神龍II的執筆，我想也應把這系統「獻世」了。

它的設計去並不是為了長期培養角色(或昇人物進級，能力上昇)，反是為了短期的遊戲，讓大家在一次至十多次遊戲中一試英雄的命運和付出，體會豪俠氣魄和無奈。

我相信「陸sir心體技系統」是一個集簡單、明快及適合港人的TRPG遊戲系統。它的設計是十分強調人物性格的發揮、以故事內的劇情主導為優先。戰鬥時，人物的性格表現和命運是絕對直接影嚮打鬥結果，所以相對在模擬實況戰鬥就比較弱，因為這不是戰棋，也不是模擬戰鬥。

遊戲設計重點

這個遊戲的目標是以發揮人物的性格，把英雄的優點發揮，短點就互相補足，這是為一群英雄去冒險的重點，也是這TRPG的中心思想(遞郵版及對談版)。在這個郵遞遊戲中，上述的能力值將「不會」因昇級而變化，但數值多少影嚮擁有心體技咭數量，作為能力的提昇的實証。(其實，在TRPG/桌上版本能力值會因劇情而有小變化，並多幾個分支的能力-如悟性、意志、體魄、新陳代謝、靈敏、五感反應、自顧能力、野外求生等)

人物每次冒險後，陸sir會按人物是否能按其性格表現及動作行為、發揮出他的英雄命運。去分配不同的心體技咭(如武器、防具、魔法及人脈)，這咭能讓人物在不同的情況中發生一次或幾次，甚至長期作用，讓各英雄更能交編出一個動人的TRPG故事了。

人物創造的步驟:

1. 冒險者的全名:

先寫名，後寫姓，如有賜姓寫最後。

2. 冒險者卓號:

按你人物的背景、特色。為他取一個行走江湖的大名，好讓各路英雄記得。

3. 冒險者職業:

你認為RPG中有的職業也可以擇擇、也可以創新職業。能力用作計成功機率，遊戲中人物性格最為重要，甚至做一個智力高、打鬥差的戰士云云、當指揮。

4. 冒險者的能力值:

按人物年紀有不同分數，並可分配到心、體、技。五個數值之中。這是最常用又決定性的分數。其下能力0至3分是在人物做出特別的行動時的參考數。另人物年紀小，經驗及能力的平均水準不足。年長就有智慧和經驗，不過長年冒險中一定有大事發生發嚮他的性格，所以選26歲以上人物，必須寫出幾位影嚮人物一生的事情，以作參考。

4a. 首先選擇人物的年紀。(所謂人老精、鬼老精，如果下是少年天才的話…. 就沒有了)

8-13歲=2分
14-19歲=3分
20-25歲=5分
26-31歲=8分另有1件大事
32-37歲=10分另有2件大事
38-43歲=12分另有3件大事

4b. 其他的各能力由心、體、技的總分中再分配，每項最高不可多於3分。

eg。一個19歲的人物，共有3分可分配，心力高，當魔法師…

心=1
體=1
技=1
善=0
幸=0

*能力分四級:0=較曾通人差、1=正常、2=強、3=資優/天才類

心體技善幸簡介

心 - 人物的心靈力及智慧

(心) 思考力/信仰心/悟性/五官觸覺對自身及環境變化敏感程度。個人擁有的資訊、知識或智慧。你能分析現況、估算可能的結果、是為解決問題的方法。也可能由神靈和自然而來，是啟示或一種直覺，不能言明，就是知道。不經學習，就知道事物之間的關係和意義。

0級=道聽途說、不能分真假。對人對事、對個人感覺也十分遲鈍。

1級=有書依書、紙上談兵。以資料猜度而行。偶然會明白別人的感覺及明白事物的意義。

2級=依書實踐、試其真假，有實務經驗，可信可行。泰半不用多說，明白自身及他人情緒感變及變化。

3級=讀萬卷書不如行萬里路，能有自己真解和分析。由生活、工藝品及自然界中突然參悟到智慧。

體 - 肉身的狀況及能耐

(體) 生命力/身型/健康狀況/勞動或力量能做到的建設或破壞效果/長時間持續勞動透支的耐力。

0級=虛弱(弱瘦/痴肥，任何頭身比例)、1分生命力、吃飯也沒有力氣、日常勞動更有傷肉身。

1級=正常人(五-六頭身比例)、4分生命力、正常人、能不時作超過程度的勞動。

2級=運動家(七-八頭身比例)、8分生命力、動物一般的力氣，可賣力為生、有適當的作息，你能承受連續不斷勞動一週。

3級=小巨人(九-十頭身比例)、12分生命力、一身怪力，一個人擁有幾個人

的力氣、沒有適當作息、能超過程度的勞動，能達一週的時間。

技 - 人物後天操練的成果

(技) 敏捷/職業專長/用運用工具及操作方法的熟練人物以一種職業為生，是否專長此道，這方面熟識其操作及想法的程度。手眼協調、四肢控制，肉身及精神上的反應速度。

0級=初入門的學徒，無知識經驗，對本行一切道聽途說。笨手笨腳。用工具/武器，泰半會弄傷自己甚或禍及他人。

1級=初級學徒，知識上了解本行工具、產品、工作過程。除基本動作外，稍有難度行動，泰半不成功。懂得安全地用幾種的工具或武器。

2級=中級學徒，按步驟能熟用工具、產品、工作過程。手眼靈活，身手尚可，常常給你好些方便，懂得安全地用大部份的工具或武器。

3級=高級學徒，按經驗能分優劣工具、產品、工作過程。像遊藝及雜技人，常常能控制揮身體做一速串動作。懂得安全地用大部份的工具或武器，並可活用於非作業或戰鬥之上。

善 - 人物的人際關係

(善)親善力、人物的人際關係、表現親切和善、能和不同的人相處。四海為家的人，四方朋友能在你須要時給你援力、助你一把。人物的領導行為的表現，其他人信任你的思想和行動、分析和決斷的方向。雖沒有強權威迫，但其他人願意和你一同花心力時



間去努力。。

0級=只有大量認識的人、只有朋友沒有知己。只能跟隨者，說話少有人信任，沒有當過領袖。

1級=有大量朋友及三兩知己、一般情況他們會助忙。在朋友之間能當短時間的領袖帶頭做事。

2級=如主動能認識不少新朋友、知己樂意無私地相助。朋友十分信服，不認識的人會參考你的想法和行動。

3級=你吸引人主動結織你、普通朋友也樂意隨時助忙。公認的領袖，人們會主動去跟隨你的思法和行動。

幸 - 幸運

0=?、1=?、2=?、3=?……。勇敢的人可能在很少能成功的情況，堅信自己又全力去做，不信命運，以謀事在天、成事在人的心去做。可能，就在最重要一刻，做到了最重要的事。幸運就是幸運，不能解釋。如有意外這也是遊戲主持是網開一面的指數

5.冒險者的優缺點:

TRPG最吸引人之處，是人物在冒險途中一步一步成長，面對困難時互相合作、互補不足，就和中國武俠小說中的英雄一樣。所以開始時人物不是神/傳說英雄，所以一定和常人一樣有優點(一個)，也有相對的不足之處(一個)。

6.冒險者姓別:

能力上男女平等。雖然文化上，羊鄉典型的中世紀所以自是重男輕女，但除劇情必要才如是外，各位浪蹟江湖的英雄及女俠在遊戲執時都是男女平等的。

7.冒險者出生地:

冒險者可以由不同的國家及地區出生。(請參考珍珠大陸的國家、人民及創說故事)

8.冒險者信仰:(除劇情或選擇上須要特別的信徒負責外)

你的人物雖在羊鄉，但人物是什麼信仰選擇是自由的。基本選擇如:拜祖先、動植物、死物、神仙、偉人、傳說人物、小說人物、占星問卜等。你可以創作新的信仰及支派。

9.冒險者國藉或人種:

人種主要是不同國藉的人類。矮人及精靈旅也可以參加，但人數會很少，暫時名額只有各5名，共10名，以描繪人物背景及性格最佳者可選擇得。(請參考珍珠大陸的國家、人民及創說故事)

10.冒險者的理想:



在這一世界中，人物最想做到的名譽、功蹟事業、一樁心事、一段情意或心中境界?(珍珠大陸及羊鄉雖有魔界及魔族，但地上地下互不相杆，自是沒有要侵略人間的大魔王，所以打倒牠並不是理想。不過國家之間、羊鄉之內滿地上也是天禍人災，不時有瘟疫、邪教之災、聖羊教內鬥、中之地、石柱林及費國的不法份子作惡等等)

11.冒險者崇敬的英雄/品格:

如果你的人物有崇敬的英雄，你可以寫出他為人景仰的精神，又或創作這個地方/國家/傳說中的偉人事蹟。

12.冒險者討厭的事物:

你的人物有所愛就必有所憎，他不喜歡什麼的事發生，不喜歡什麼的人/行為，不喜歡什麼的實物/食物/狀況。

13.小背景故事:

最好於100-300字間，不必急寫太多，這些故事會按你的人物在冒險途中碰上新的人和事而變化。(下期人物就可有錢了，可買道具咭及面對第一個任務了!!)

Fantasy RPG大百科

TEXT：小悠

海上RPG冒險手記（三）

第二部份時，還以為已經很完整，但是後來才發覺，原來我忘了介紹對船隻運作很重要的：值更和命令傳遞。這兩個會涉及很多玩者聽得見得聲音，也有機會影響到玩者在船上的生活，所以能夠在RPG中加入這些元素，會為RPG生色不少。

時間和船鐘

在船上，時間是以每半小時為單位的，他們用一個半小時的沙漏來計時，每一次沙由一邊漏到另一邊時，也會搞鐘。那鐘聲不是我們在天星碼頭聽到的「叮噹叮噹」，而是單一聲調的「叮叮-叮叮」。搞鐘的次數是看當時的時間，每天的0000、0400、0800、1200、1600和2000也會搞八下鐘(叮叮-叮叮-叮叮-叮叮)，之後第一個半小時(0030、0430…etc)搞一下，第二個半小時(0100、0500…etc)搞兩下，如此類推。講到搞鐘，也順帶一題船鐘。每一艘船也會有一個船鐘，通常上面會刻上船名，下水日期，或者其他值得記錄的事，例如是某某人為了甚麼甚麼原因送這個鐘給這艘船。除了報時之外，它也可以當做火警鐘來用。

當更(On watch)與落更(Off watch)

一艘船，尤其是24小時不停航行的遠洋船，要維持24小時不停的運作，以確保安全和效率。但是一個人不可以24小時不停的工作(即使是理論上要24小時值更的船長，也要有時間去休息)任何休息不足的人也有機會影響到全船人的安全。為了這個原因，也就有了值更制度了。

下表是船上各個更次的時間(24小時報時制)和稱呼：

2000 - 2359 -》First Watch (頭更)
0001 - 0400 -》Middle Watch (中更)
0400 - 0800 -》Morning Watch (早更)
0800 - 1200 -》Forenoon Watch (午前更)
1200 - 1600 -》Afternoon Watch (午後更)
1600 - 1800 -》First Dog Watch (第一狗更)
1800 - 2000 -》Second Dog Watch (第二狗更)

從上表可以看到，除了兩個狗更之外，所有更次也是4小時的，這剛剛好是八下鐘聲。另外大家也會留意到，每次搞八下鐘時，也正正是換更的時候。兩個狗更的存在，使一天有七更，而不是六更，這樣船員們便不用長期的當某一個更次了。以船員不多的船來計，所有船員會被分為兩批，分別是左舷更(Port Watch)和右舷更(Starboard Watch)。每一個更次也會由其中一個更(一半船員)在值更，他們的任務就是要確保那段期間船隻的正常運作，工作會包括操作帆纜，瞭望…與此同時，另一個更的船員會被安排做定期檢察、維修、保養、訓練或者無其他安排時便休息。

水手笛(Boatswain's Pipe)和命令

在帆船時代有不少常用的命令，例如食飯(Dinner，船員所有用餐也是叫Dinner)、注意(Attention，不一定要立正)，繼續(Carry On)和晚間休息(Pipe Down，之後船員們可以去睡覺)，這些也是用不同的笛聲來表達。這裡另一個例子(Real Audio)：禮笛(Pipe Aside，這是一種聲音的敬禮)。
http://www.vr2ziv.com/rubbish_bin/rpg_6sir/pipeside.ra
一些較複雜的命令，會是用笛叫「注意」，再用口傳達命令，最後用笛「繼續」來結尾。到了現代，水手笛只是在一些重要場合才會用得上，以下是三個例子：

Pipe Aside：________----________(低音4秒、高音4秒、低音4秒)
Pipe Still：--------(高音8秒)
Pipe Carry on：-__(高音1秒、低音1秒)

後記

如果真的要把所有資料也寫出來，看來還會需要更加多的編幅。另一方面，不少看來很有趣的情節，真的要寫成故事一般才好看的，所以在這裡，我也為這一個系列做一個總結。海上面可以發生的事十分多，在網上也應該可以找到不少有用的資料，只是大部份也會是英文而已。不過既然大家有這個心去看AD&D…etc的英文資料，再多一些英文資料也不會是一件難事吧！另外有一點也是值得我們身為中國人驕傲的，因為在明朝鄭和七下西洋之時，他們所用的船比起西方同時期的船要大上好幾倍的，而且他們差不多走偏了半個地球，如果再走過好望角，他們應該可以比歐洲人更早發現新大陸呢！可惜的是，手邊有關的資料實在不多，以我所知，對此做研究的中國人也實在不陶多。真的有點希望可以試試在中式SETTING中玩到那些中式巨船呢！

1

依然是沒有《VF4》玩的時雨話

◆首先要向讀者們說句對不起，今期內海先生方面的稿件比較少，可能會令期待著日本情報的朋友失望。但在下一期這將會恢復正常，我們並會第一時間為大家帶來街機界盛事「AM SHOW」的現場報導！

◆最近自己最關心的始終是《VF4》，幾乎每日筆者都會到街舖CHECK下有無《VF4》的蹤影，但每一次都是失望而回。在網上，筆者也不斷去找《VF4》的對戰MOVIE，然後在腦中進行IMAGE TRAINING……（中晒毒）

◆《IIDX》的技術越來越好，除了《V》和《REGULUS》之外的7星歌都已經過到，但ANOTHER仍然係死硬，而且閃GREAT率勁低……要苦練！

◆聽聞《VO4》11月香港就有得玩，到時唔知點樣在《VF4》《VO4》同《IIDX 6TH》之間分身了……

◆最後要多謝崩擊一號日日幫我打機，同埋小吉出手相助，THANKS！

2

寒武紀：

……

3

無言的SAKURA KI

:(每個人食多少穿多少，真的是命中註定

:) 最近因為「上帝愛我」這首歌而喜歡了張桑悅

:(沒有回報的努力，我已經不能說「不灰心」

:) 好朋友開學了，在此祝佢學業進步，早日夢想成真

:(又再陷入機戰的地獄，幸好仍未玩過PS版

:) 祝我認識的人永遠身體健康

:(很多說話想和……，可惜……

:(……………只好繼續無言

4

腦袋不太靈活的日子—MARKS

這期裡為了自己有足夠的時間應付考試，所以特地了請了一天大假，但亦因這樣，筆者需要比平時努力，令到整個星期的每一天差不多在家工作淩晨3、4點，而又要早起回公司，所以筆者的腦袋被弄至完全僵硬，什麼都遲鈍了很多，真的不知何時才可以讓腦袋休息。

5

ZAC

想不到這麼快就要轉換工作環境及方式了。任何路，與大家合作是高興的事，希望明天大家都會更好吧！

6

「肺腑之言」第5話

近來休息的時間好像少了很多…少得很多事都幹不了，何解？真是一個謎…

不過更奇的是，竟然有機會看到那兩個「問答節目」，看到那些參加者，那些主持，的確舊貨好賣點…沒有團隊精神的傢伙卻出現於另一個節目，看著他們的行動模式，確令本人感到啼笑皆非。還是看半夜收台前的那些專題節目好一點…

暑期的電影任務完結了，不過「少林」還是沒機會看。因為等不到而看了《Avalon》碟仔後，卻收到將於十月上映的消息，而問題來了…原片是波蘭語的，上映的會是原來的波蘭版還是「日本語吹替版」？考起。

DMC雖然今期叫「爆機」，不過還有一些東西要公開的，還有花了整整一天試出來，連丁丁君也沒想到的「淨槍爆機法」！敬請期待。

這星期有VF4、GDX、還有剛推出的網球2，鐵4開始Time Release，看來多了機會落機舖，不再像之前只去看「跑馬仔」的情形出現了。

下期再跟大家說「肺腑之言」

7

AINHO

修羅場模式發動中！

已成過去的事，竟然再度復發漫延至鄰近的另一個基地……

忙死人咩！



8

YUU in Fantasy Journey

TEXT：小悠

◆秋風來臨，季節來到仲夏之末，在海和風之中，我感覺到妳的氣息……

◆四季之中每一個季節也代表了一種東西，春代表了花、夏代表了海、秋代表了風、冬代表了月。在大家心目中四季給你什麼印象呢？

◆神能夠在這裡做三件事：創造靈魂、保護靈魂、還有令大氣運轉……有時會吹得狂飆，有時會飄得溫柔，妳可以感覺到嗎？神風所寵愛的孩子。

◆我所喜歡的孩子還是跟小雲描寫的雪蓮和雪蘭差不多，看了第二期單行本之後更喜歡雪蘭了。因為她有一種在行動表達出來的溫婉，還有對雷奧絕對的信心。

◆可是我的性子是比較像風辰星．飆風，看來要像紫藤這樣的女孩才會願意接近^^~

◆告訴大家，我在創作一個有關Fantasy的半小說漫畫，可是進度還是很慢，遲點兒告訴大家設定和世界觀。

◆多謝妹妹為我找來Kinki Kids的《我的背中長出了翅膀》，這是所有Kinki Kids作品之中我最喜歡，有聽過的朋友不妨研究一下歌詞，極有意思的。

◆在天氣放晴的時候，我便會有去旅行的感覺，可是這時候總給寒武紀的一句：「也是要上班的哦」打破了快樂的感覺…真可惡（笑）！

◆近來我的IIDX演奏技巧上升了，可是還未能突破6夥星的關口…

◆《V》……………

◆「嘿~年青人！在這雙手能掌握世界之前，繼續戰鬥下去吧！」九品佛大志名句1章8節

◆最後給大家看一看我喜歡那類型的女孩是怎麼樣的吧~（FROM Pia Carrot 3）



9

小寶寶話：最愛是...

◆很享受和蚊蚊晚餐的時間...但係到而家我仲未知前幾晚去食西班牙菜時，果兩位彈結他哥哥唱左咩歌，我淨係聽到『咩咩Beautiful Lady』...

◆獅子是很喜歡蚊蚊的，也只有蚊蚊才可以使用「獅子」這稱謂。

◆「她」的地位被不可及的Charlene完全取代了！不快樂的心情一抹而空！

◆放心，柏芝的地位仍在，出書時她的CD也差不多要推出了吧？柏芝瘦左，真係靚左好多，但係冇左佢果種「自我」...

◆要向美食部及時雨道歉的：今期的稿的確是遲了一點，冇下次了！(他%&$*%#%$的ftp....)

◆十月就出Odyssey了，可憐的是Apocalypse的Deck好像只是玩過兩三次...

◆下？！乜咁快就黎十月架啦？！死囉...

10

臨時演員－－小吉

＊各位又見面了！大家好！

＊小弟上期和今期充當GPM的臨時編輯，如有錯誤，請多多見諒！

＊離開GPM一段時間後，過著一個悠長假期的生活，其實真的幾無聊。

＊加上連日下雨，連足球也踢不得，慘！

＊想不到荷蘭不能進軍世界盃，嗚呼哀哉！

＊我想今屆世界盃得主應該會是阿根廷。

＊其實意大利也有一定實力，但索夫當領隊的話便是我心目中奪標的另一選擇。

＊快要開學了，希望能再次適應校園生活啦！

＊今日一別，不知後會何期，再見！

11

請多多指教！

TEXT: KACHUN

>>寫這份《編者話》之時，筆者負責的『莎木II』攻略尚未完成；故不想說太多，望大家見諒......

>>由於籌備時間倉促，攻略內容難免有所缺漏，希望大家不吝指正，以及多給筆者一點意見......

>>雖說攻略主要由筆者負責，但春日恭介、以及一班ARTISTS同事也幫了筆者相當大的忙；在此實不得不向他們致以深切謝意。THANK YOU SO MUCH！

★：今期新增遊戲
■：資料有改動之遊戲

PlayStation

9 月發售預定

13日	EVERGREEN AVENUE	DATAM POLYSTAR	5800日圓(預定)	SLG
	逢魔之時2	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800日圓	AVG
	桃太郎祭 石片六右衛門之卷	HUDSON	4800日圓	ETC
	FIRST QUEEN(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000日圓	SRPG
	幻想水滸外傳vol.HARMONIA之劍士(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	AVG
	心跳回憶2 Substories~Dancing Summer Vacation~(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	AVG
20日	■FEVER5 SANKYO公式PACHINKO SIMULATION	ICS	4800日圓	SLG
	KOMOCCHI	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	4800日圓	ETC
	DANCE DANCE REVOLUTION 5th MIX	KONAMI	5980日圓(預定)	SLG
	value 1500 OUTLIVE Be Eliminated Yesterday	SUNSOFT	1500日圓	RPG
	value 1500 CUCUROSEATORO	SUNSOFT	1500日圓	RPG
	value 1500 MONSTER SEED	SUNSOFT	1500日圓	RPG
27日	EVE The Fatal Attraction	GAME VILLAGE	6800日圓	AVG
	EVE The Fatal Attraction限定版	GAME VILLAGE	9800日圓	AVG
	MEMORIES OFF 2ND	KID	6800日圓(預定)	AVG
	MEMORIES OFF 2ND初回限定版	KID	6800日圓(預定)	AVG
	SIMPLE 1500 SERIES Vol.73 THE INVADER~SPACE INVADER 1500~	D3 PUBLISHER	1500日圓	STG
	SIMPLE 1500 SERIES Vol.74 THE HORROR MYSTERY ~慘劇館 KEVIN伯爵之復活~	D3 PUBLISHER	1500日圓	AVG
	FAVORITE DEAR 圓環之物語	NEC INTERCHANNEL	4800日圓	SLG
	所先生之大富豪(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓(預定)	TAB
	HUNTER X HUNTER～幻之GRID ISLAND～(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓(預定)	RPG
	BEATMANIA BEST HIT(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓(預定)	SLG
	BISHI BASHI SPECIAL(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓(預定)	ETC
	BISHI BASHI SPECIAL 2(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓(預定)	ETC

10 月發售預定

4日	MEMORIAL SERIES SUNSOFT Vol.1	SUNSOFT	1500日圓	ETC
	BAHBAPAPA	SUNSOFT	3800日圓	ETC
	BAHBAPAPA(連控制器版)	SUNSOFT	5800日圓	ETC
	SPIKE LIBRARY#009 WTC WORLD TOURING CAR CHAMPIONSHIP	SPIKE	2800日圓	RAC
25日	Major Wave SERIES ZIGSAW ISLAND~JAPAN GRAFFITI~	HAMSTER	1500日圓	PUZ
	Major Wave SERIES 日本一麻雀 創龍	HAMSTER	1500日圓	TAB
	SuperLite 1500 SERIES Castrol HONDA	SUCCESS	1500日圓	RAC
	SuperLite 1500 SERIES 大家之圍棋	SUCCESS	1500日圓	TAB
	SLOTER MANIA core	DORART	3300日圓	不詳
	~R's BEST~ R-TYPES	IREM SOFTWARE ENGINEERING	2800日圓	STG
	~R's BEST~ R-TYPE △	IREM SOFTWARE ENGINEERING	2800日圓	STG
	新裝開店！！WANWAN海物語~三洋PACHINKO PARADISE DX~	IREM SOFTWARE ENGINEERING	4800日圓	SLG
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.75 THE DOUBLE SHOOTING~RAYFORCE X RAY CRISIS~	D3 PUBLISHER	1500日圓	STG
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.76 THE躲避球	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.77 THE水泳	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	SIMPLE 1500 SERIES VOL.78 THE ZERO4	D3 PUBLISHER	1500日圓	RAC
	SIMPLE 1500 實用SERIES VOL.10 塔羅占卜	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	SIMPLE 1500 SERIES HELLO KITTY VOL.03 HELLO KITTY 撞磚	D3 PUBLISHER	1500日圓	ACT
	SIMPLE 1500 SERIES HELLO KITTY VOL.03 HELLO KITTY 撲克牌	D3 PUBLISHER	1500日圓	TAB
	SIMPLE CHARACTER 2000 SERIES 爆炸頭犬 THE PUZZLE	BANDAI	2000日圓	PUZ
	SIMPLE CHARACTER 2000 SERIES 蒙面超人 THE BIKE RACE	BANDAI	2000日圓	RAC
	SIMPLE CHARACTER 2000 SERIES 機動戰士高達 THE 軍人將棋	BANDAI	2000日圓	TAB
10月	GAMERA2000(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000日圓	不詳
	怒首領蜂(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000日圓	STG
	WORLD TOUR CONDUCTOR(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000日圓	AVG
	真・女神轉生II	ATLUS	4800日圓	RPG
	ART CAMION 藝術傳(CYCLONE'S BEST)	FOUR WINS	2000日圓	RAC
	HELLO KITTY之說話ABC	ATLUS	3800日圓	ETC
	HELLO KITTY之說話ABC(連控制器版)	ATLUS	5800日圓	ETC
	HELLO KITTY之說話TOWN	ATLUS	3800日圓	ETC

11 月發售預定

15日	■東京魔人學園外法帖	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	6800日圓	AVG
	★東京魔人學園外法帖 特別限定版	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	9800日圓	AVG
	★pop'n music 5(暫稱)	KONAMI	4800日圓	SLG
下旬	■HAPPY JOGGING IN HAWAII	TWILLIGHT EXPRESS	2600日圓	ETC
11月	■Doki Doki Pretty League Lovely Star	XING Entertainment	6800日圓(預定)	SLG
	ZANAC×ZANAC	COMPILE	價格未定	STG
	私立鳳凰學園3年純真組	J・WING	3800日圓(預定)	TAB
	MERMAID之季節	GAME VILAGE	6800日圓	AVG
	熊人布先生 和森林的朋友1・2・3	ATLUS	3800日圓	ETC
	熊人布先生 和森林的朋友1・2・3(連控制器版)	ATLUS	5800日圓	ETC
	米奇和好朋友們 來玩數字遊戲	ATLUS	3800日圓	ETC
	米奇和好朋友們 來玩數字遊戲(連控制器版)	ATLUS	5800日圓	ETC
	DX人生GAME IV	TAKARA	5800日圓	TAB
	★Major Wave SERIES ANGEL BLADE	HAMSTER	1500日圓	不詳
	★Major Wave SERIES THE 放送局 SATELITE TV	HAMSTER	1500日圓	不詳

12 月發售預定

下旬	■HAPPY JET(暫稱)	TWILLIGHT EXPRESS	3500日圓(預定)	ACT
12月	■JELLY FISH(廉價版)	VISIT	1980日圓	ETC
	熊人布先生 森林之好朋友	ATLUS	3800日圓	ETC
	熊人布先生 森林之好朋友(連滑鼠版)	ATLUS	5800日圓	ETC

2001 年發售預定

秋	■蒼鼠俱樂部-i(愛)	JORDON	4800日圓	SLG
	■LOVE GAME WAI WAI TENNIS PLUS	HAMSTER	3800日圓	SPT
冬	星之名所	JORDEN	5800日圓(預定)	AVG
2001年	SuperLite 1500 Series ASSAULT SOLDIER	SUCCESS	1500日圓	ACT
	VIRTUAL飛龍之拳DASH	CULTURE BRAIN	1980日圓	FIG
	ANGEL DOLL	講談社	4800日圓(預定)	AVG
	HOSHIGAMI沈沒了的蒼之大地	MAX FIVE	4800日圓	SRPG
	人鳥流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
	PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	PUZ
	蜃氣樓回廊	PLE STAGE	價格未定	AVG
	忍者亂太郎GAME GALLERY	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
	MILKY SEASONS	KID	價格未定	AVG
	★DRAGON QUEST IV	ENIX	6800日圓(預定)	RPG

2002 年 1 月發售預定

下旬	HAPPY CHESS(暫稱)	TWILLIGHT EXPRESS	3500日圓	ACT

2002 年 2 月發售預定

2月	MARTIAL BEAT	KONAMI	價格未定	ACT
	熊人布先生 森林之教室	ATLUS	3800日圓	ETC
	熊人布先生 森林之教室(連滑鼠版)	ATLUS	5800日圓	ETC
	米奇和米妮之快樂COOKING	ATLUS	3800日圓	ETC
	米奇和米妮之快樂COOKING(連滑鼠版)	ATLUS	5800日圓	ETC

發售日未定

FRIENDS～青春之光輝～	NEC interchannel	6800日圓(預定)	AVG
很喜歡網球！	TOKIN HOUSE	價格未定	SPT
攜帶編集	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	980日圓	ETC
真・女神轉生if	ATLUS	價格未定	RPG
成為職棒隊監督吧！	BANDAI	6800日圓	SLG
PARTS'DIK	BANPRESTO	5800日圓	ACT
TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
ARKS 1000～目標！究極之召喚師～	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
Family Price 1500Yen Series King of Bowling 2～Professional編～	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	SPT
Family Prize 1500Yen Series 職業棒球 熱鬥PUZZLE STADIUM	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	PUZ
板田吾郎九段之連珠BPV	CULTURE BRAIN	1500日圓	TAB
本格對戰將棋「聖」BPV	CULTUREBRAIN	1500日圓	TAB
OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
KNIGHTS OF GENISIS~神之黃昏	ESCOT	5980日圓	SRPG
MAIN ROTAR(暫稱)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
聖誕怪傑(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
BATTLE SHIP大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	SLG
MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
PACAPACA PASSION SPECIAL	PRODUCE	4800日圓	SLG
STARLING ODYESSEY II～魔龍戰爭～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
STARING ODYESSEY III～MILLENNIUM之聖戰～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
FOUR	TAO HUMAN SYSTEMS	2500日圓	PUZ
爆彈小子SCOOP THE KID(暫名)	Tears	價格未定	AVG
Tutankhamen之遺言(暫稱)	WIZARD	價格未定	AVG
私立鳳凰學園PURE HEART 1年生編 實寫版	J・WING	3800日圓(預定)	TAB
私立鳳凰學園NATURAL HEART 2年生編 實寫版	J・WING	3800日圓(預定)	TAB
私立鳳凰學園SWEET HEART 3年生編 實寫版	J・WING	3800日圓(預定)	TAB
ROCKMAN X6	CAPCOM	價格未定	ACT
伍右衛門(暫稱)	KONAMI	價格未定	未定

PlayStation 2

9 月發售預定

13日	CAPCOM VS SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001	CAPCOM	6800日圓	FIG
	ACE COMBAT 04 shattered skies	NAMCO	6800日圓	STG
	GRADUIS III&IV～復活之神話～(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	STG
	來玩麻雀吧！2(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓	TAB
	CAPCOM VS SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001(通訊UNIT同梱版)	CAPCOM	9800日圓	FIG
20日	■真・三國無雙2	KOEI	6800日圓	ACT
	GOLF NAVIGATOR Vol.4	SPIKE	3800日圓	SPT
	電車GO!!新幹線 山陽新幹線編	TAITO	6800日圓	SLG
	GUITAR FREAKS 4TH MIX & DRUM MANIA 3RD MIX	KONAMI	6800日圓(預定)	SLG
27日	■SkyGunner	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	宇宙人是什～麼？	TAITO	4800日圓	ETC
	WTA TOUR TENNIS(暫稱)	KONAMI	6800日圓	SPT
	SILENT HILL 2	KONAMI	6980日圓(預定)	AVG
	SILENT SCOOP(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓(預定)	STG
	7Blades(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓(預定)	ACT
	Ring Of Red(KONAMI THE BEST)	KONAMI	2800日圓(預定)	SLG
下旬	■街ing MAKER	MEDIA FACTORY	5800日圓	SLG
	F1 2001	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	RAC

10 月發售預定

4日	■THE山手線～Train Simulator Real～	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	TIME CRISIS 2+GUNCON2(同梱版)	NAMCO	9800日圓	STG
	KING'S FIELD IV	FROM SOFTWARE	6800日圓	RPG
	頭文字D 高橋涼介之TYPING最速理論	SUNSOFT	4800日圓	ETC
	頭文字D 高橋涼介之TYPING最速理論(連KEYBOARD)	SUNSOFT	7300日圓	ETC
11日	■Global Folktale	IDEA FACTORY	6800日圓	SRPG
	■BRAVO MUSIC	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ACT
	FORMULA ONE 2001	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	RAC
18日	■SILENT SCOOP 2 INNOCENT SWEEPER	KONAMI	6980日圓(預定)	STG
	■職業棒球JAPAN 2001(暫稱)	KONAMI	6980日圓(預定)	SPT
	■正義的朋友	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	原始人語言	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
25日	實戰PACHISLOT必勝法！獸王	SAMMY	3800日圓	SLG
	活躍的公主	角川書店	6800日圓(預定)	RPG
	實戰PACHISLOT必勝法！獸王 DX PACK	SAMMY	6800日圓	SLG
	BEST PLAY 職業棒球(暫稱)	TAITO	價格未定	SPT
	★J LEAGUE WINNING ELEVEN 5	KONAMI	6800日圓	SPT
10月	機甲世紀G BREAKER	SUNRISE INTERACTIVE	7800日圓	SLG
	對局麻雀 在網上食糊！	ARIKA	價格未定	TAB
	山卡3	ATLUS	價格未定	RAC
	STAR WARS STAR FIGHTER	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	STG

11 月發售預定

1日	鄭問之三國誌	GAME ARTS	7800日圓	SLG
8日	★麻雀霸王 雀莊BATTLE	每日COMMUNICATION	2800日圓	
15日	SEAMAN~禁斷之寵物~GAZE博士之實驗島(連SEA MIC、控制器版)	ASCII	8800日圓	SLG
	SEAMAN~禁斷之寵物~GAZE博士之實驗島(連SEA MIC、控制器、ORIGINAL版)	ASCII	8800日圓	SLG
	日本相撲協會公認 日本大相撲 格鬥篇(暫稱)	KONAMI	6800日圓(預定)	SPT
22日	■DREAM AUDITION SUPER HIT DISC 1(暫稱)	PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN	2900日圓(預定)	ETC
	■DREAM AUDITION SUPER HIT DISC 2(暫稱)	PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN	2900日圓(預定)	ETC
	牌CHANGER	AGENDA	4800日圓	TAB
29日	■Digital Holmes	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	AVG
	■ESPN WINTER XGAMES SKATEBOARDING(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
11月	■BRAVO MUSIC X'MAS EDITION	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	LEGAIA DUEL SAGA	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
	EX億萬長者GAME	TAKARA	5800日圓	TAB
	GUILTY GEAR X PULS	SAMMY	6800日圓(預定)	FIG
	TIME CRISIS 2	NAMCO	6800日圓	STG
	BUSIN～WIZARDARY ALTERNATIVE～	ATLUS	價格未定	RPG
	ADVENTURE OF 東京DISNEY(暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
	BIRUBAKU	角川書店	3980日圓	PUZ
	SUNRISE英雄譚2	SUNRISE INTERACTIVE	7800日圓	SLG
	CHORO Q HG2	TAKARA	6800日圓(預定)	RAC
	★SEED	ARTDINK	價格未定	不詳
	★THE警察官 新宿24時	KONAMI	6800日圓(預定)	STG
	★GUILTY GEAR X PULS DX PACK	SAMMY	9800日圓(預定)	FIG

12 月發售預定

VAMPIRE NIGHT	NAMCO	價格未定	STG
METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY	KONAMI	價格未定	ACT
XENOSAGA EPIDOE I 力之意志	NAMCO	價格未定	RPG
XENOSAGA EPIDOE I 力之意志 限定版	NAMCO	價格未定	RPG
雜物名作劇場 塗鴉王國	TAITO	價格未定	RPG
RPG工作室5	ENTERBRAIN	7800日圓	ETC
K1 WORLD GP 2001	KONAMI	價格未定	FIG
HIPPA LINDA	角川書店	5800日圓	ACT
★SURVEILLANCE監視者	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	不詳

2001 年發售預定

秋	■和TORO放假	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓(預定)	ETC
	Enjoy Magic SERIES vol.1(暫稱)	SUNSOFT	價格未定	ETC
	ICO	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	AGE OF EMPIRE II～AGE OF KING～	KONAMI	價格未定	SLG
	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	SPT
	GAUNTLET DARK LEGACY	MIDWAY	價格未定	ACT
	REZ	SEGA	價格未定	STG
	CE・PA 2001	KOEI	價格未定	SPT
冬	心跳回憶3	KONAMI	價格未定	SLG
	TRIANGLE AGAIN	MIGU ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	幻想水滸傳III	KONAMI	價格未定	RPG
	KINGDOM HEARTS	SQUARE	價格未定	RPG
	JAK AND DAXTER 舊世界之遺產	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	Project 0(暫稱)	TECMO	價格未定	AVG

	ALL STAR PROWRESTLING II	SQUARE	價格未定	SPT
	MoToGP 2	NAMCO	價格未定	RAC
2001年	RALLY HARD(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	RAC
	TYPHOON(暫稱)	IMAGINEER	價格未定	SLG
	鐵甲機 三日月(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	ACT
	POINIE'S POIN	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ACT
	THE音樂指揮家ZWEI(控制器同梱版)	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	SLG

今冬發售預定

ROBOCOP	TAITAS JAPAN	價格未定	ACT	
	NET KARAOKE	ERGO SOFT	6800日圓	ETC
	TUNING CAR RACING GAME(暫稱)	MTO	5800日圓	RAC
	FLINTSTIONES FEVER! ROCKVEGAS BOX	IDEA FACTORY	5800日圓	RAC
	NBA HOOPZ	MIDWAY	價格未定	SPT
	Spy Hunter	MIDWAY	價格未定	ACT
	機動新撰組	ENTERBRAIN	價格未定	RPG
	GUN=HEARTS	IDEA FACTORY	6800日圓	ACT
	創造職業足球會2002	SEGA	價格未定	SLG
	創造職業棒球會2002	SEGA	價格未定	SLG
	EXHIBITION OF SPEED	TAITAS JAPAN	5800日圓	RAC
	兩人FANTAVISION	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	PUZ
	爆走貨車傳說 3～男花道夢浪漫	SPIKE	價格未定	RAC
	拜借面孔 攝影天國	IDEA FACTORY	5800日圓	ETC
	波洛古羅斯物語3	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800日圓	RPG
	HYPER TOUR	3D	價格未定	SLG
	機動戰士GUNDAM相逢在宇宙中編	BANDAI	價格未定	ACT
	BIO HAZARD SERIES(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	MAXIMO(暫稱)	CAPCOM	價格未定	ARPG
	戰國麻雀「兵」	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
	CRYSTAL ZONE	CULTURE BRAIN	6800日圓	PUZ
	NUIBETTSU CAFE	CULTURE BRAIN	6800日圓	SLG
	山卡之BATTLE(暫稱)	Ecseco	價格未定	RAC
	EXZOCHIKA(暫稱)	ENIX	價格未定	ARPG
	STAR OCEAN 3(暫稱)	ENIX	價格未定	RPG
	BBD2000(暫稱)	ENIX	價格未定	ETC
	爆流2	FUJIMIC	價格未定	SPT
	BOMBERMAN2001(暫稱)	HUDSON	價格未定	ACT
	AI圍棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	AI將棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	AI麻雀(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	1 ON 1 GOVERNMENT	JORDAN	價格未定	SPT
	SOLDNERSCHILD 2(暫稱)	KOEI	價格未定	SRPG
	決戰III(暫稱)	KOEI	價格未定	SLG
	徹萬 免許皆傳(暫稱)	NAXAT	價格未定	TAB
	NAVY-FORCE(暫稱)	PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN	價格未定	ACT
	WORLD NEVERLAND 3(暫稱)	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	Perfect Golf 3(暫稱)	SETA	價格未定	SPT
	電線(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	WRC(暫稱)	SPIKE	價格未定	RAC
	WSC	SPIKE	價格未定	RAC
	FIRE PRO WRESTLING(最新作)	SPIKE	價格未定	SPT
	通信上海(暫稱)	SUNSOFT	價格未定	PUZ
	EX人生GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	EX日本特急旅行GAME	TAKARA	價格未定	TAB
	Kunai(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
	3D Real Drive(暫稱)	Vial One	價格未定	RAC
	F-1(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	聖靈機RAYBLADE 2(暫稱)	WINKY SOFT	價格未定	SLG
	FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX(暫稱)	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
	SOUL SURFING(暫稱)	童	價格未定	ACT
	JO JO之奇妙冒險 第5部(暫稱)	CAPCOM	價格未定	ACT
	櫻大戰系列	SEGA	價格未定	AVG
	新・SPACE CHANNEL 5(暫稱)	SEGA	價格未定	ACT
	SPACE CHANNEL 5	SEGA	價格未定	ACT
	VIRTUA FIGHTER 4	SEGA	價格未定	FIG
	Legion	MIDWAY	價格未定	RPG
	CLOCKWORK TOWER 3	CAPCOM	價格未定	AVG
	STUNT GP	TAITAS JAPAN	價格未定	RAC
	TOPGUN	TAITAS JAPAN	價格未定	不詳
	LOTUS CHALLENGE	TAITAS JAPAN	價格未定	RAC
	封神演義2(暫稱)	KOEI	價格未定	SRPG
	鐵拳4	NAMCO	價格未定	FIG
	團團轉溫泉2(暫稱)	SEGA	價格未定	TAB
	心跳回憶 GIRL'S SIDE	KONAMI	價格未定	未定
	AXIS	NAMCO	價格未定	不詳
	BLACK MATRIX 2	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SRPG
	Kanon	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG

Dreamcast

9月發售預定

13日	AIR	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
	COSMIC SMASH	SEGA	2800日圓	ACT
	CAPCOM VS SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001	CAPCOM	6800日圓	FIG
20日	我的網球人生	貧乏SOFT	5800日圓	SPT
27日	餓狼MARK OF THE WOLVES	SNK	5800日圓	FIG
	PACHISLOT帝王DREAM SLOT～OLYMPIA SP～(暫稱)	MEDIA ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	Memories Off 2nd	KID	6800日圓(預定)	AVG
	MEMORIES OFF 2ND初回限定版	KID	6800日圓(預定)	AVG
	SNK BEST BUY THE KING OF FAIGHTERS '99 EVOLUTION		SNK	2800日圓
FIG				

10月發售預定

4日	Propeller Arena	SEGA	5800日圓	STG
10日	ELDORADO GATE 第7巻	CAPCOM	2800日圓	RPG
18日	BOMBER HEHHE	FUJI COM WORK TRADING	5800日圓	ETC
25日	天玉-1st Sunnyside-	KID	6800日圓	AVG
	Candy Stripe～見習天使～	SEGA	6800日圓	SLG
	Candy Stripe～見習天使～ 初回限定版	SEGA	9800日圓	SLG
下旬	D+VINE[LUV]	PRINCESS SOFT	6800日圓	RPG
10月	瑪莉與艾莉的鍊金術士	COOL KIDS	7800日圓	RPG

11月發售預定

下旬	在吉亞之山丘上睡覺……(暫稱)	naxat	價格未定	AVG
11月	■PRISM HEART	KID	6800日圓	AVG
	IF IT HAPPENS…	FUJI COM WORK TRADING	5800日圓	ETC
	井上涼子～LAST SCENE～	DATAM POLYSTAR	4800日圓	AVG
	★PRISM HEART初回限定版	KID	6800日圓	AVG

12月發售預定

12月	BOKO夢之達人	FUJI COM WORK TRADING	3300日圓	ETC
	櫻大戰ONLINE帝都VERSION(暫稱)	SEGA	價格未定	ETC
	櫻大戰ONLINE巴里VERSION(暫稱)	SEGA	價格未定	ETC

2001年發售預定

秋	REZ	SEGA	價格未定	STG
	VICTORY GOAL 2001(暫稱)	SEGA	價格未定	SPT
2001年	同窗會again	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
	MYSTEREET～不可逆世界的探偵紳士～	ABEI	價格未定	AVG
	ALEXANDER The Road to Percia	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	NIBELUNGEN之戒指	SUCCESS	6800日圓	AVG
	NHL 2K系列	SEGA	價格未定	SPT
	NFL 2K系列	SEGA	價格未定	SPT
	NBA 2K系列	SEGA	價格未定	SPT
	DERBY OWNER'S CLUB ONLINE	SEGA	價格未定	SLG
	ToeJam & Earl	SEGA	價格未定	ACT
	POWER SMASH 2	SEGA	價格未定	SPT
	Froigan Brothers	SEGA	價格未定	ACT
	創造怪物！	SEGA	價格未定	SLG
	World Series Baseball 2K系列	SEGA	價格未定	SPT

2002年發售預定

春	櫻大戰4～戀愛少女～	SEGA	價格未定	AVG

發售日未定

	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	CHI Q的朋友們	NEXTECH	3800日圓	ETC
	機動戰士GUNDAM連邦vs自護	BANDAI	價格未定	ACT
	MSR METROPOLIS STREET RACER	SEGA	5800日圓	RAC
	NEPPACHI VI@VPACHI～CR尋寶探險隊～	DAIKOKU電機	價格未定	SLG
	Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	SRPG
	MELTY SCHOOL	CULTURE BRAIN	4800日圓	TAB
	職業指南麻雀「兵」DX通信對應版	CULTURE BRAIN	4800日圓	TAB
	虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
	TREASURE STRIKE @abarai版	KID	價格未定	ACT
	聖誕怪傑(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	盜墓迷城(暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
	章魚之MARINE	MICRO CABIN	價格未定	PUZ
	SENTIMENTAL PRELUDE	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
	DARK EYES(暫稱)	NEXTECH	價格未定	RPG
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG
	仙魔大戰2000假名LEON斬帝之陰謀	SEGA	價格未定	RPG
	Dee Dee Planet	SEGA	2800日圓	ACT
	Balder's Gate	SEGA	價格未定	RPG
	type-X～spiral nightmare～	SEGA	價格未定	AVG
	AQUA PANIC	SEGA	價格未定	PUZ
	GET BASS @abarai版	SEGA	價格未定	SPT
	THE HOUSE OF THE DEAD 2 @abarai版	SEGA	價格未定	STG
	ZOMBIE REVENGE @abarai版	SEGA	價格未定	ACT
	DYNAMITE刑事 2@abarai版	SEGA	價格未定	ACT
	DYNIMITE ROBO (暫稱)	童	價格未定	ACT
	紫炎龍2(暫稱)	童	價格未定	STG
	THE HOUSE OF THE DEAD 3	SEGA	價格未定	STG
	新SPACE CHANNEL 5(暫稱)	SEGA	價格未定	ACT

XBOX

11月發售預定

11月	■AIR FORCE DELTA II	KONAMI	價格未定	SLG
	NEVERLAND SAGA	IDEA FACTORY	價格未定	SRPG

12月發售預定

12月	X CHASER	IDEA FACTORY	價格未定	RAC

2001年發售預定

冬	Style Laboratory	O2	價格未定	SLG
	METAL DUNGEON	PANZER SOFTWARE	價格未定	ACT

今冬發售預定

	DOUBLE-S.T.E.A.L.	文化社	價格未定	RAC
	TRIANGLE AGAIN	MIGU ENTERTAINMENT	價格未定	AVG

2002年發售預定

春	■叢~MURAKUMO~	FROM SOFTWARE	價格未定	ACT
2002年	紅之海 去吧！前往紅之彼方	KOEI	價格未定	SLG
	GAIA BLADE	FROM SOFTWARE	價格未定	SRPG

發售日未定

	■SILENT HILL 2 最後之詩	KONAMI	價格未定	AVG
	■MYST III EXILE	MEDIA QUEST	價格未定	AVG
	SEGA GT 2002(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
	GUN VALKYRIE	SEGA	價格未定	ACT
	JET SET RADIO FUTURE(暫稱)	SEGA	價格未定	ACT
	PANZER DRAGOON最新作	SEGA	價格未定	STG
	MAJIDESU FIGHT！	TAKUYO	價格未定	ACT
	RUNEBRID	TAKUYO	價格未定	SRPG
	MASTER SLAVE	TAKUYO	價格未定	ARPG
	DEAD OR ALIVE 3	TECMO	價格未定	FIG
	ESN winter X Games snowboarding2002(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	實況WOLRD SOCCER 2001(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	幻魔鬼武者(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	DINO CRISIS 3(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	BRAIN BOX(暫稱)	CAPCOM	價格未定	SLG
	信長之野望 嵐世紀(暫稱)	KOEI	價格未定	SLG
	CRAZY TAXI NEXT(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
	THE HOUSE OF THE DEAD 3	SEGA	價格未定	STG
	WORLD BILLARD TORNAMNET BREAK NINE	ASK	價格未定	SPT
	★式神之城	MEDIA QUEST	價格未定	不詳

Nintendo Gamecube

9月發售預定

114日	SUPER MONKEY BALL	SEGA	價格未定	ACT
	LUIGI MANSION	任天堂	6800日圓	RAC
	WAVERACE BLUE STORM	任天堂	6800日圓	SPT

10月發售預定

26日	PIKMIN	任天堂	6800日圓	ETC

11月發售預定

21日	■大亂鬥SMASH BROTHER DX	任天堂	6800日圓	ACT

12月發售預定

114日	■動物之森+(PLUS)	任天堂	6800日圓	ETC
12月	■UNIVERAL STUDIO JAPAN(暫稱)	KEMCO	價格未定	AVG
	ETERNAL DARKNESS 被邀請之13人(暫稱)	任天堂	6800日圓	AVG

SCHEDULE

2001 年發售預定

秋	■SSX TRICKY(暫稱)	ELECTRONIC ARTS SQAURE	價格未定	SPT
	■FIFA 2002 ROAD TO FIFA WORLD CUP	ELECTRONIC ARTS SQAURE	價格未定	SPT
冬	STAR WARS ROUGE SQUARON II(暫稱)	ELECTRONIC ART SQUARE	價格未定	ACT

今冬發售預定

	RUNE(暫稱)	FROM SOFTWARE	6800日圓(暫稱)	ARPG
	★SONIC ADVENTURE 2 for GC	SEGA	價格未定	ACT

2002 年發售預定

2月	■STARFOX ADVENTURE DINASOUR PLANET	任天堂	價格未	ARPG
3月下旬	■BATMAN DARK TOMORROW	KEMCO	價格未定	ACT
3月	■動物番長	任天堂	價格未定	ACT
春	VIRTUA STRIKER 3 VER.2002(暫稱)	SEGA	價格未定	SPT
夏	■GOLD MOUNTAIN	FROM SOFTWARE	價格未定	ARPG
	★MARIO SUNSHINE(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
2002年	★薩爾達傳說GC(暫稱)	任天堂	價格未定	ARPG

發售日未定

	PHANTASY STAR ONLINE for GC	SEGA	價格未定	RPG
	BIO HAZARD 0	CAPCOM	價格未定	AVG
	BOMBERMAN GENERATION	HUDSON	價格未定	ACT
	★SOUL CALIBUR 2(暫稱)	NAMCO	價格未定	FIG
	★新・巨人之DOSHIN 1(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	★DISNEY MICKEY(暫稱)	任天堂	價格未定	不詳
	★1080° GC(暫稱)	任天堂	價格未定	不詳
	★DONKEY KONG RACING(暫稱)	任天堂	價格未定	RAC
	★METROID PRIME(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT

Game Boy

9 月發售預定

21日	蒼鼠俱樂部 讓我教你	JORDON	4300日圓	ETC
28日	HAMSTER PARADISE 4	ATLUS	4500日圓	SLG

10 月發售預定

12日	火車頭THOMAS	TAM	4500日圓	RPG
	激走!彈丸RACER音速BLASTER DANGUN彈	IMAGINEER	4600日圓	SLG
26日	令我心跳!!	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	4200日圓	AVG
10月	漢字BOY 3	J・WING	4980日圓(預定)	ETC

11 月發售預定

1日	仰天人間 BATOSHIRA~得古杜路加之野望~(暫稱)	KONAMI	4800日圓	RPG
16日	好朋友COOKING SERIES4 開心的甜品	MTO	4200日圓	ETC
11月	NETWORK冒險記BUG SITE ALPHA	SMILE SOFT	4800日圓	RPG
	NETWORK冒險記BUG SITE BETA	SMILE SOFT	4800日圓	RPG

12 月發售預定

6日	櫻大戰GB2 THUNDER BOLT大作戰	SEGA	4800日圓	AVG
12月	MONSTER TRAVELLER	TAITO	4300日圓	RPG

2001 年發售預定

冬	FROM TV ANIMATION ONE PIECE 幻之GRAND LINE冒險記	BANPRESTO	價格未定	RPG
2001年	金魚物語	CULTURE BRIAN	3980日圓	AVG
	KLUSTAR	SPIKE	4300日圓	PUZ
	XtremeWheels目標是BMX Champion!	SPIKE	4300日圓	RAC
	★SILVENIA FAMILY 3(暫稱)	EPOCH社	價格未定	不詳

發售日未定

	咕嚕咕嚕好朋友	STING	價格未定	AVG
	GO!GO!順風車 2	J WING	4800日圓(預定)	RAC
	DERBY STALLION牧場(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG

Game Boy Advance

9 月發售預定

13日	ROBOT PONCOTS 2 CROSS VERSION	HUDSON	5200日圓	RPG
	ROBOT PONCOTS 2 RING VERSION	HUDSON	5200日圓	RPG
	幻想水滸傳CARD STORY	KONAMI	5800日圓(預定)	ETC
14日	■奇奇怪界ADVANCE	ARTRON	5200日圓	ACT
20日	FIELD OF NINE DIGITAL EDITION 2001	KONAMI	5800日圓(暫稱)	TAB
21日	超級機械人大戰A	BANPRESTO	5800日圓(預定)	SLG
27日	Z.O.E. 2173 TESTAMENT	KOANMI	5800日圓	ACG
28日	■信長之野望	KOEI	6800日圓	SLG
9月	西原理惠子之殿堂麻雀	MEDIA RING	4800日圓(預定)	TAB

10 月發售預定

4日	HATENA SATENA	HUDSON	5200日圓	ETC
12日	■逆轉裁判	CAPCOM	4800日圓	AVG
	好朋友寵物ADVANCE 1 可愛的蒼鼠	MTO	5200日圓	SLG
18日	大家一起來PUYO PUYO	SEGA	4800日圓	PUZ
19日	HELLO KITTY COLLECTION MIRACLE FASHION MAKER	IMAGINEER	5200日圓	ETC
25日	■ESPN Xgames Skateboarding	KONAMI	5800日圓	SPT
	好朋友麻雀KABU REACH	KONAMI	5800日圓	TAB
	★棋魂	KONAMI	5800日圓	TAB
26日	■PHALANX(暫稱)	KEMCO	4980日圓	STG
	■在哪裡也可對局 役滿ADVANCE	任天堂	價格未定	TAB
10月	■蒼鼠物語2 GBA	CULTURE BRAIN	5800日圓	SLG

11 月發售預定

1日	JURASSIC PARK III~遺失了的遺傳因子~	KONAMI	5800日圓(預定)	ACT
15日	友情之VICTORY GOAL 4V4嵐(暫稱)	KONAMI	5800日圓(預定)	SPT
22日	■ADVENTURE OF 東京DISNEY	KONAMI	5800日圓	ETC
29日	■GURU LOGIC CHAMP	COMPILE	4980日圓	PUZ
30日	■ZOIDS SAGA	TOMY	5800日圓(預定)	RPG
下旬	■激鬥 CAR BATTLER GO!	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	4800日圓	RPG
11月	機械化軍隊(暫稱)	KEMCO	價格未定	SLG
	★億萬富翁GAME 搶奪大作戰!	TAKARA	4800日圓	TAB

AVG

12 月發售預定

7日	■MAGICAL VACATION	任天堂	4800日圓	RPG
	創造學校!	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	價格未定	SLG
	ADVANCE RALLY	MTO	5200日圓	RAC
13日	★幽靈大屋之二十四小時	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	不詳
12月	■MUTSU(暫稱)	TOMY	價格未定	SLG
	BATTLE NETWORK ROCKMAN EXE 2	CAPCOM	價格未定	RPG
	THE KING OF FIGHTERS GAME BOY ADVANCE版(暫稱)	MARVELOUS ENTERTAINMENT	價格未定	FIG

	PINKY MONKEY TOWN	STAR FISH	4800日圓(預定)	不詳
	SNAP KIDS	ENIX	價格未定	RPG
	★ESPN winter Xgames Snowboarding(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	★Frogger(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT

2001 年發售預定

夏	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	FIG
秋	GAME BOY WARS ADVANCE(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	馬穴大作戰(暫稱)	任天堂	價格未定	SRPG
	SANSARA NARGA 1X2	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	價格未定	RPG
冬	■BLENDER BLOS	INFOGRAMES HUDSON	價格未定	ACT
	■伍右衛門 NEWAGE出動!(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	■MONSTER FARM ADVANCE	TECMO	價格未定	SLG
	■WIZARDARY SUMMONER	MEDIA RING	價格未定	RPG
	大麻雀。(暫稱)	HORI	價格未定	TAB
	CINDERELLA GBA(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	未定
	GRADIUS GENERATION	KONAMI	價格未定	STG
2001年	DIADROID WORLD EVIL帝國之野望	EPOCH社	價格未定	RPG
	COLUMNS CROWN	SEGA	價格未定	PUZ
	SUPER MARIO ADVANCE 2(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	金魚物語GBA	CULTURE BRAIN	價格未定	AVG
	機動天使ANGELIC LAYER(暫稱)	EPOCH社	價格未定	RPG

今冬發售預定

	■STREET FIGHTER ZERO 3↑	CAPCOM	價格未定	FIG
	■SONIC ADVANCE	SEGA	價格未定	ACT
	★MAJIKONE	SOFT MAX	4800日圓	不詳

今冬發售預定

	BLENDER BLOS	INFOGRAMES HUDSON	價格未定	ACT

2002 年發售預定

1月	■傳說之STARFEE(暫稱)	任天堂	3800日圓	ACT
2月	■DIDIKONG PILOT(暫稱)	任天堂	價格未定	RAC
	WOODY WOOD BECKER(暫稱)	KEMCO	價格未定	ACT
3月	■FIRE EMBLEM封印之劍(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
4月	DIGICO COMMUNICATION	BROCCOLI	價格未定	ETC
春	■DOMO君之不思義電視(暫稱)	任天堂	價格未定	ETC
	■HAPPY PANECCHU!(暫稱)	任天堂	價格未定	不詳
	■BATLAND(暫稱)	任天堂	價格未定	不詳
	■LUNA BREATH(暫稱)	任天堂	價格未定	不詳
	黃金之太陽~失去之時代~(暫稱)	任天堂	價格未定	RPG
	★BRANBO	CAPCOM	價格未定	不詳
2002年	POCKET MONSTER GAMEBOY ADVANCE(暫稱)	任天堂	價格未定	RPG
	★頭文字D ANOTHER STAGE(暫稱)	SAMMY	價格未定	不詳

發售日未定

	GAMEBOY MUSIC(暫稱)	任天堂	6800日圓	SLG
	MAIL CUTE	KONAMI	5800日圓	ETC
	KID CROWN之CRAZY CHESS(暫稱)	KEMCO	價格未定	ACT
	鼻尖合戰	任天堂	價格未定	未定
	SUPER MARIO ADVANCE 3(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	METROID FOR GAMEBOY ADVANCE(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	BREATH OF FIRE II~使命之子~	CAPCOM	價格未定	RPG
	EZ-TALK 中級編(暫稱)	KEYNET	價格未定	ETC
	SABRE WOLF	任天堂	價格未定	ACT
	DONKEY KONG COCONUT CRACKER	任天堂	價格未定	不詳
	攜帶電獸TELEFANG 2 SPEED VERSION	SMILE SOFT	價格未定	RPG
	攜帶電獸TELEFANG 2 POWER VERSION	SMILE SOFT	價格未定	RPG
	BOMBERMAN MAX 2 BOMBERMAN EDITION	HUDSON	價格未定	ACT
	BOMBERMAN MAX 2 MAX EDITION	HUDSON	價格未定	ACT
	TOMATO ADVENTURE(暫稱)	任天堂	價格未定	RPG
	綿羊之感覺	CAPCOM	價格未定	ACT
	鐵拳	NAMCO	價格未定	FIG
	★GUILTY GEAR X(暫稱)	SAMMY	價格未定	FIG

Neo-Geo

10 月發售預定

26日	★戰國傳承2001	SNK	32000日圓	ACT

Neo-Geo Pocket

9 月發售預定

13日	SNK VS CAPCOM CARD FIGHTERS 2 EXPAND EDITION	SNK	4500日圓(預定)	TAB

發售日未定

	ARUZE王國 連爆!SLOT PUZZLE	SNK	價格未定	SLG
	ARUZE PACHISLOT SIMULATOR第9彈(暫稱)	SNK	價格未定	SLG
	DON之CASINO NIGHTS!	SNK	價格未定	ETC

Wonder Swan

9 月發售預定

13日	FROM TV ANIMATION ONEPIECE~虹之島傳說~	BANDIA	4500日圓	不詳
20日	STAR HEARTS~星與大地之使者~	BANDAI	4980日圓	ARPG
27日	GUILTY GEAR PETIT 2	SAMMY	4800日圓(預定)	FIG

10 月發售預定

上旬	DIGIMON TAMERS BATTLE SPIRIT	BANDAI	價格未定	不詳
下旬	犬夜叉~戈薇之戰國日記~(暫稱)	BANDAI	價格未定	RPG

2001 年發售預定

夏	INSECT BREEDER(暫稱)	BANDAI	4500日圓	SLG
秋	瑪莉與艾莉兩人的錬金術士	E3 STAFF	4800日圓(預定)	SLG
	MOBILE SUIT GUNDAM MSPLATOON.COM	BANDAI	4980日圓	SLG
	DIGIMON TAMERS NETWORK TAMERS(暫稱)	BANDAI	3980日圓	RPG

發售日未定

	ROMANCING SAGA	SQUARE	價格未定	RPG
	FINAL FANTASY III	SQUARE	價格未定	RPG
	FRONT MISSION	SQUARE	價格未定	SRPG

QUESTIONNAIRE VOL.20

各位讀者假如想得到我們本期送出的珍貴禮品，只需要在本頁的表格上填上你的個人資料以並回答一份簡單的問卷，並將其寄回香港灣仔皇后大道東248號萬誠保險中心四十樓，並註明「回覆問卷調查」，我們便會從所有回覆問卷的讀者中抽出獲獎的幸運兒，而且所有回覆問卷的讀者更可以到本編輯部抄取由我們提供的各種遊戲SPECIAL SAVE!

個人資料

姓名：

性別：☐男 ☐女

年齡：

職業：

身份證號碼：

聯絡方法(電話或E-mail)：

[註：以上個人資料只會作贈送獎品時核對身份之用。]

問卷內容

閣下會給本期的內容整體值多少分數？☐
(請在方格上填上分數。1分為最低，10分最高。)

閣下選擇購買本誌的原因是?(可選擇超過一項)

☐ 本誌的遊戲攻略資料詳盡
☐ 本誌內容資料夠新夠快
☐ 本誌的內容夠專業準確、分析獨到
☐ 本誌的副刊內容豐富
☐ 本誌的專題特集吸引
☐ 本誌的排版精美
☐ 本誌的封面精美
其他：

請問閣下現時擁有以下哪一些遊戲主機?

☐PLAYSTATION
☐PLAYSTATION2
☐DREAMCAST
☐NINTENDO 64
☐GAMEBOY / GAMEBOY COLOR
☐GAMEBOY ADVANCE
☐NEOGEO
☐WONDERSWAN / WONDERSWAN COLOR

閣下未來打算購買以下哪一些遊戲主機?

☐PLAYSTATION2
☐XBOX
☐GAMECUBE
☐DREAMCAST
☐NINTENDO 64
☐PLAYSTATION
☐GAMEBOY / GAMEBOY COLOR
☐GAMEBOY ADVANCE
☐WONDERSWAN / WONDERSWAN COLOR
☐NEOGEO

閣下最喜歡本期的哪一些欄目?
(參考右方列出的欄木資料，在方格內填上代該表欄木的數字。最多可填上五個選擇。)

1.☐ 2.☐ 3.☐ 4.☐ 5.☐

閣下最不喜歡本期的哪一些欄目?
(參考右方列出的欄木資料，在方格內填上代該表欄木的數字。最多可填上五個選擇。)

1. ☐ 2.☐ 3.☐ 4.☐ 5.☐

《GAMEPLAYERS MAGAZINE VOL.20》內容一覽：

除了本誌之外你還閱讀哪一些遊戲雜誌?

☐ GAME PLUS
☐ GAME WAVE
☐ GAME STATION
☐ GAME WEEKLY
☐ PC PLAYER
☐ 日文遊戲雜誌

閣下期望本誌未來能夠增加哪一些內容？

閣下認為本誌在哪一個方面是最有待改善的呢？

最近兩個星期閣下最喜歡玩哪一些遊戲作品(包括電視及電腦遊戲)?

QUESTIONNAIRE

參加抽獎讀者注意事項：

1）我們會個別通知所有獲獎的讀者有關領取禮品的事宜。
2）獲通知的讀者需親臨本誌編輯部領取禮品，並須出示身份証以便核對身份。

抄取SAVE DATA的讀者注意事項：

1）請在下方列出的「今期SAVE DATA一覽」中註明你想抄取的遊戲資料內容
2）讀者須自備有足夠空位的MEMORY CARD
3）請於星期三至星期六早上11時至下午5時，親臨本誌編輯部抄取資料
4）請出示身份證以便轄對身份

今期SAVE DATA一覽(請在你需要的SAVE資料後面的方格上畫上記號)

遊戲名稱	機種	SAVE內容	所需容量	
ACE COMBAT	PS	可選用所有MISSION及戰機	1 BLOCKS	☐
BREATH OF FIRE IV	PS	出現「電擊屋」	1 BLOCKS	☐
COOL BOARDERS 4	PS	可選用所有模式及賽道	1 BLOCKS	☐
DEAD OR ALIVE	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
DINO CRISIS	PS	隱藏服裝及無限大砲	1 BLOCKS	☐
EHRGEIZ	PS	可選用FF7的角色	2 BLOCKS	☐
GUNDAM THE BATTLE MASTER 2	PS	可選用所有MS	1 BLOCKS	☐
INFINITY	PS	全CG GALLERY有齊	2 BLOCKS	☐
PSYCHIC FORCE 2	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
R・TYPE Δ	PS	可選用隱藏機	1 BLOCKS	☐
SD GUNDAM GGENERATION	PS	全機體圖鑑	2 BLOCKS	☐
STREET FIGHTER EX 2 PLUS	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
STREET FIGHTER ZERO 3	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN 4	PS	可選用隱藏TEAM及場地	2 BLOCKS	☐
大家的哥爾夫	PS	可選用所有角色	3 BLOCKS	☐
大家的哥爾夫2	PS	可選用所有角色	2 BLOCKS	☐
久遠之絆	PS	全CG GALLERY有齊	1 BLOCKS	☐
鬥神傳3	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
頭文字D	PS	可選用所有車及賽道	1 BLOCKS	☐
電車GO	PS	可鑑賞全路線MOVIE	1 BLOCKS	☐
悠久幻想曲ALL STAR Project	PS	全圖片及授業課程Data	1 BLOCKS	☐
瑪魯王國之人形公主	PS	可選用8個隱藏公仔	1 BLOCKS	☐
機動戰士GUNDAM 馬沙之反擊	PS	可選用所有MS	1 BLOCKS	☐
鐵拳	PS	可選用DEVIL KAZUYA	1 BLOCKS	☐
鐵拳2	PS	可選用所有角色	1 BLOCKS	☐
鐵拳3	PS	可選用所有角色及隱藏模式	1 BLOCKS	☐
鬼武者	PS2	可選用熊貓服	420 KB	☐
BLOODY ROAR 3		可選用所有角色	130 KB	☐
BLOOD THE LAST VAMPIRE		全ENDING記錄	166KB	☐
WINNING ELEVEN 5	PS2	可選用所有隱藏TEAM & 全英文名	108KB	☐
ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE	PS2	齊隱藏PARTS & 全版面選擇可能	81KB	☐
GRAN TURISMO 3A-spec	PS2	金錢MAX	1BLOCKS	☐

誠聘編輯。

你是否願意與我們見證新世代Gameplayers的誕生？

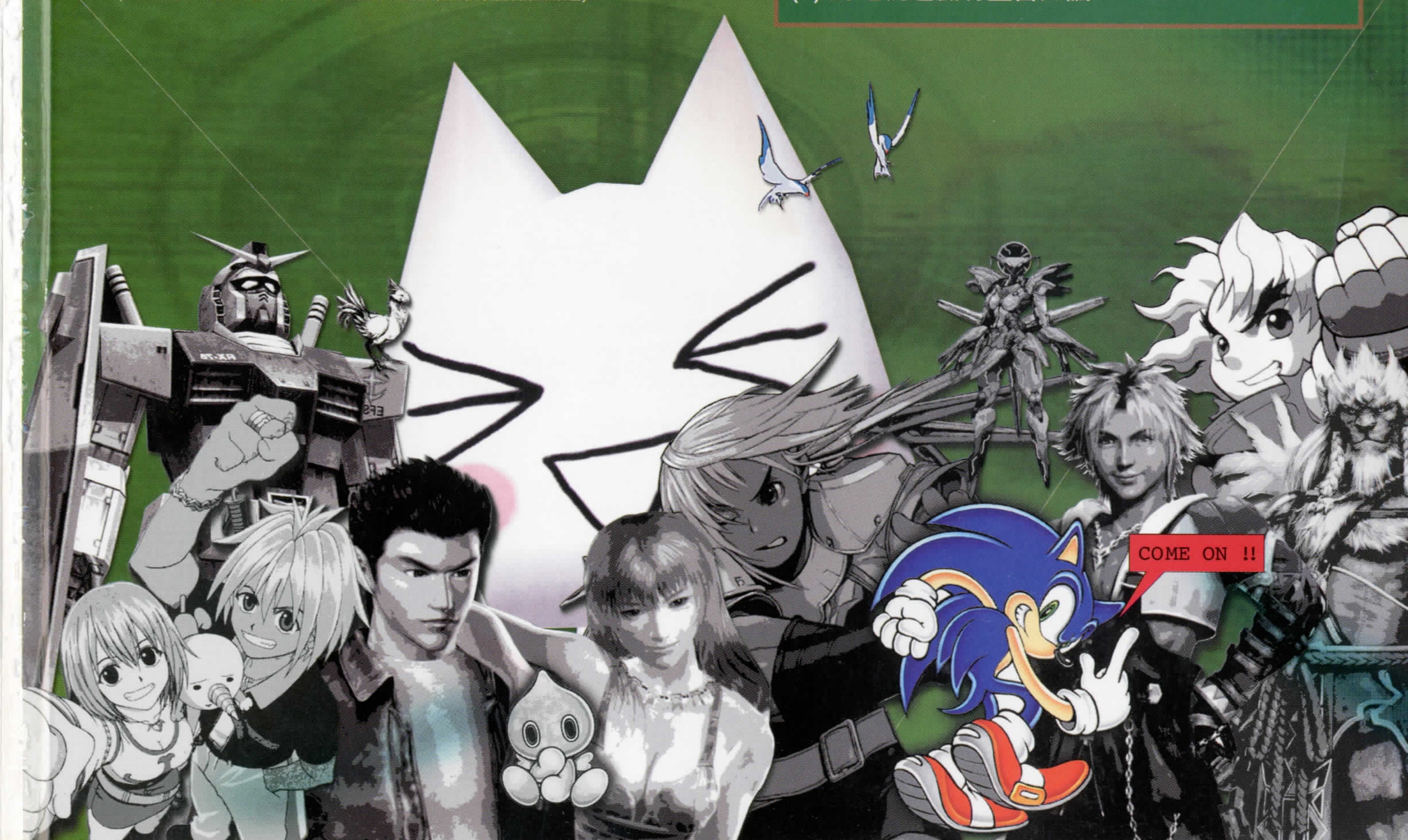
《Gameplayers Magazine》由1995年前創刊至今，一直以為香港的玩家提供最高質素的遊戲雜誌為目標。而為了把香港的遊戲雜誌界帶進另一個新世代，我們現時正進行一連串的改革，力圖打破傳統遊戲雜誌的框框，建立一本真正屬於香港人的遊戲雜誌，但與此同時，我們極需要一班擁有同樣理想的新血加入我們編輯的行列，假如你一直有志加入遊戲雜誌編輯的工作、又具備以下的條件的話，我們很希望你能加入我們的大家庭。

有意者請詳履歷連同一篇你最近玩過的遊戲作品介紹稿以及一份以《出色遊戲必備的條件》為題的稿件 (各為500至1000字)，寄香港灣仔皇后大道東248號萬誠保險中心四十樓遊戲誌編輯部收，信封請註明應徵編輯，或電郵至ianmak@gameplayers.com.hk。

(申請人所提供的資料將予保密並只會作招聘有關職位用途)

申請人必需具備以下條件：

(1) 對遊戲雜誌編輯工作有濃厚興趣。
(2) 優良中文書寫能力，同時具有稿件的創作、構思及組織能力。
(3) 懂中文輸入法。
(4) 中級日文水平，並擁有閱讀日文雜誌的能力。
(5) 對電視遊戲有豐富知識。




2001年……
當惡魔醒覺正義之心時……
關乎全人類存亡的一戰即將展開
Devil May Cry™
Though he was a demon, the legendary swordsman awoke one day to justice. Alone, he defeated the demon army and oned their emperor,
Mundus saving the human world from damnation. Now, 2000 years later in a large American metropolis, a m ed Dante, a private
investigator of the supernatural, is seeking revenge for the death of his mother and brother. However, Dante comes face to face with his destiny,
discovering the evil conspiracy goes back thousands of years and that the evil Mundus has arisen a new. The world is waiting, for Dante is no
ordinary man and with his father's sword in hand, he must enter the demon realm and avenge mankind.
全版面小說式爆機攻略 / 隱藏版面全面解封
PS2暑期最後勁作
DEVIL MAY CRY
完全攻略本
另有《珍藏限定版》可供選擇，內附「攻略本 + 天行社漫畫 + 主角專用劍」
8月23日與遊戲同日發售
TEXT BY J.J
GAMEPLAYERS製作
CAPCOM ASIA CO., LTD.出版
CAPCOM®
© CAPCOM CO., LTD.2001 ALL RIGHTS RESERVED.
GAME PLAYERS